Muerte en el Castillo

Joe Dever
Ilustrado por Gary Chalk

Fecha de Publicación: 17 de mayo de 2010

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Eres Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund. Tu juramento de restaurar el Kai en su antiguo esplendor te lleva al fabuloso país de Dessi, tierra de monstruos y hechiceros. Los magos de este reino prometen ayudarte en tu misión, pero exigen un precio por su ayuda.

En algún lugar recóndito del Castillo está escondida la clave que te permitirá descubrir la sabiduría de tus antepasados. ¿Hallarás esta clave o, como los que han entrado en el castillo antes que tú, sucumbirás al terror que acecha en el laberinto subterráneo de esta fortaleza de pesadilla?

Lobo Solitario es una serie única de fantásticos librojuegos. Cada título constituye una aventura completa en la que puedes participar aunque no hayas tomado parte en episodios anteriores. El conjunto de estos libros forma una epopeya en la que tú eres el protagonista.

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características siimlares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson

Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce país obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escrito de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Gary Chalk, el ilustrador de los primeros libros de la serie de Lobo Solitario, nació en 1952, creció en el ambiente rural de Hertfordshire (Gran Bretaña). Su gran interés por la historia le llevó a tomar parte desde los quince años en juegos de guerra, un hobby que aún hoy cultiva. Después de obtener su licenciatura en Arte hizo prácticas durante tres años en un estudio antes de convertirse un profesor de arte y dibujo.

Trabajando como ilustrador de libros infantiles empezó a interesarse por los juegos de aventuras, interés que le condujo a la creación de varios juegos de gran éxito. Es el inventor o ilustrador de algunos de los juegos de fantasía más vendidos en Gran Bretaña como *Cry Havoc*, *Starship Captain* y *Battlecars* (este último en colaboración con Ian Livingstone). También se le conoce por su trabajo en el juego de gran éxito *Talismán*.

Gary estaba trabajando en Games Workshop cuando Joe Dever le preguntó si podría ilustrar algunos de sus manuscritos de *Huida de la Oscuridad*. Los dos formaron un equipo desde entonces y continuaron trabajando hasta el octavo libro de la serie *La Jungla de los Horrores*.

Gary también ha dibujado las ilustraciones en el libro *Redwall* y otros libros similares, la serie de libro juegos *The Prince of Shadows*, y algunos libros que también escribió. Gary sigue disfrutando de los juegos de guerra y trabaja como ilustrador y diseñador de miniaturas. Mantiene un sitio web con ejemplos de su trabajo.

A todos los miembros
del Club Lobo Solitario;
que su resistencia nunca decaiga.

Índice general

Agradecimientos 1
El Principio de la Historia 3
Las Reglas del Juego 5
- Disciplinas del Magnakai 6
- Equipo 10
- Reglas para los Combates 15
- Niveles de Adiestramiento del Magnakai 17
- Círculos de la Ciencia del Magnakai 18
- Progresos en las Disciplinas del Magnakai 20

La Sabiduría del Magnakai 21
Secciones Numeradas 23
La Magiocracia de Dessi 177
Carta de Acción 178
Resumen de Reglas para los Combates 181
Tabla de Resultados de los Combates 182
Tabla de la Suerte 184
Erratas 185
Notas a pie de página 188
Tabla de Ilustraciones 189
Licencia del Proyecto Aon 190

Agradecimientos

‘Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi “regalo del milenio” para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta iniciativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai . . . ’ **Joe Dever**

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

Créditos

Traducción

Ana Bermejo

Transcripción

Juan Arregui "Tilmost"(secciones 1 a 100)
Raúl Moreno (secciones 101 a 350)

Edición de ilustraciones

Jonathan Blake
Simon Osborne

Edición XML

Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas

JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)
Michael Hahn (mapa)

Lecturas de corrección

Juan Arregui "Tilmost"(secciones 1 a 100)

Raúl Moreno (secciones 101 a 350)

Edición PDF

Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general

Raúl Moreno

El Principio de la Historia

Eres el guerrero Lobo Solitario, el último de los maestros del Kai de Sommerlund y el único superviviente de la matanza que aniquiló a tus compañeros de armas en una encarnizada guerra con vuestros inveterados enemigos, los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

Muchos siglos han pasado desde que Águila del Sol, el primer Gran Maestro del Kai, fundó esta orden. Ayudado por los magos de Dessi, llevó a cabo la peligrosa búsqueda de las siete Piedras de la Ciencia de Nyxator, siete cristales dotados de maravillosos poderes. Al encontrarlos, descubrió la sabiduría y la fuerza que encerraban. Águila del Sol anotó su descubrimiento y sus experiencias en el *Libro del Magnakai*. Tú hallasta este tesoro perdido del Kai y juraste solemnemente restaurar la orden en su antiguo esplendor, para garantizar de este modo la seguridad de tu país en los años sucesivos. Sin embargo, tu diligente estudio de este antiguo libro te ha permitido dominar sólo tres de las diez Disciplinas del Magnakai. Para cumplir el juramento de restablecer el Kai debes llevar a cabo la primera misión que Águila del Sol realizó hace más de mil años. Cuando la hayas completado, también tú adquirirás el poder y la sabiduría del Magnakai que se contienen en las formas cristalinas de las Piedras de la Ciencia.

Gran parte del escrito de Águila del Sol se había borrado con el paso de los años y poco podría leerse que pudiera ayudarte a encontrar las siete Piedras de la Ciencia de Nyxator. Guiado por las pocas palabras que pudiste descifrar, emprendiste un viaje que te llevó a Tekaro, una ciudad desgarrada por la guerra en el país hostil de Slovia. Allí, escondida en las profundidades de la cripta de la catedral encontraste la Piedra de la Ciencia de Varetta, el primer cristal. Al sostener triunfante en las manos el cristal, éste te infundió su poder y el nombre del lugar en el que se halla la segunda piedra se formó poco a poco en tu mente: Herdos.

El remoto municipio de Herdos está situado a orillas del lago Khor, en la elevada región de los montes Xulun de Dessi. Los Ancianos Magos, que gobiernan ese país, ayudaron hace siglos a Águila del Sol en su búsqueda. Ha transcurrido un ciclo completo de tiempo y una vez más un guerrero del Kai solicita la ayuda de los Ancianos Magos.

-El destino te ha traído hasta nosotros, Lobo Solitario -te dice Rimoah, el presidente del Consejo Supremo de los Ancianos Magos, a ti, que estás de pie ante ellos en la Torre de la Verdad de Elzian-. Y nuestra suerte está unida a tu misión.

Su clara voz resuena en la gran cámara circular del Consejo. Los ancianos reunidos, que visten túnicas blancas, responden a una:

-Así es.

Rimoah te conduce hasta una especie de pozo profundo abierto en el suelo de mármol verde. Con precaución se arrodilla y toca con su mano enguantada el líquido metal. Una brillante corriente atraviesa la superficie que, como si fuera un espejo, refleja una extraña visión. En ella divisas una fortaleza de negros muros que se alza sobre una isla rocosa. Su sombra morada se recorta en las aguas de un lago iluminado por la luz de la luna.

-Estás viendo Kazan-Oud -te dice Rimoah-. La Piedra de la Ciencia de Herdos se oculta en este castillo, en lo más recóndito de alguna de sus malditas dependencias. Te llevaremos a esta fortaleza, Lobo Solitario, pero tendrás que entrar en ella solo, pues nuestros poderes no ejercen ninguna influencia sobre las fuerzas que imperan en ese terrible lugar. En los años que han pasado desde que Águila del Sol vino por primera vez a este país, un gran mal se ha apoderado de Kazan-Oud. Carecemos de medios para destruirlo, pero hemos logrado contenerlo e impedir que se extienda fuera de la isla de Khor. Algunos de los más valientes guerreros de Magnamund han intentado por orden nuestra derrotar a las fuerzas que dominan Kazan-Oud, pero todos han perecido en el intento. El destino nos trae ahora un Maestro del Kai y nuestro corazón se alegra, pues el éxito de tu búsqueda acabará con la maldición de Kazan-Oud y nos librará a todos de su maldad.

Cuando afirmas que irás a Kazan-Oud, los ancianos responden con murmullos de esperanza. Después te acompañan fuera de la cámara del Consejo al almacén donde te equipas para la peligrosa misión que te espera. Entonces preguntas qué significan las palabras «Kazan-Oud». Se hace un tenso silencio a tu alrededor y todos los ojos se vuelven hacia Rimoah.

-En el idioma de Sommerlund -dice con voz temblorosa Rimoah- significan «Castillo de la Muerte».

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la Carta de Acción.

Durante tu instrucción como Maestro del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la Tabla de la Suerte. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la Tabla de la Suerte, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la Tabla de la Suerte representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la Carta de Acción (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la Tabla de la Suerte, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca puede exceder del número total con el que comenzaste.

Si has finalizado con éxito alguna de las anteriores aventuras de los libros 1 al 6 de la serie de Lobo Solitario, puedes iniciar esta búsqueda con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. También puedes utilizar las armas y los objetos especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva Carta de Acción (el número de armas que puedes llevar sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).

Por cada aventura del Magnakai (libros 6 al 12 de la serie de Lobo Solitairo) en la que hayas participado y logrado el objetivo propuesto, puedes elegir una Disciplina suplementaria del Magnakai y añadirla en tu Carta de Acción.

Disciplinas del Magnakai

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, y en el transcurso de las aventuras que te han llevado a descubrir el *Libro del Magnakai*, has dominado las diez habilidades básicas de un guerrero, que se conocen con el nombre de Disciplinas del Kai.

Después del estudiar el *Libro del Magnakai*, has alcanzado el rango de Maestro Superior del Kai, lo que significa que has aprendido *tres* de las Disciplinas del Magnakai que se describen a continuación. La elección de esas Disciplinas debes hacerla tú mismo. Dado que todas las Disciplinas del Magnakai te serán de utilidad en algún momento de tu aventura, elige las tres con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Las Disciplinas del Magnakai están divididas en grupos, cada uno de los cuales corresponde a una clase especial de adiestramiento. Esos grupos se denominan 'Círculos de la Ciencia'. Si dominas las Disciplinas del Magnakai que integran un determinado Círculo de la Ciencia, puedes obtener un aumento de tu DESTREZA EN EL COMBATE y de tus puntos de RESISTENCIA. Para conocer con más detalle estas bonificaciones, consulta el apartado 'Círculos de la Ciencia del Magnakai'.

Cuando hayas escogido tus tres Disciplinas del Magnakai, anótalas en los recuadros correspondientes de tu Carta de Acción.

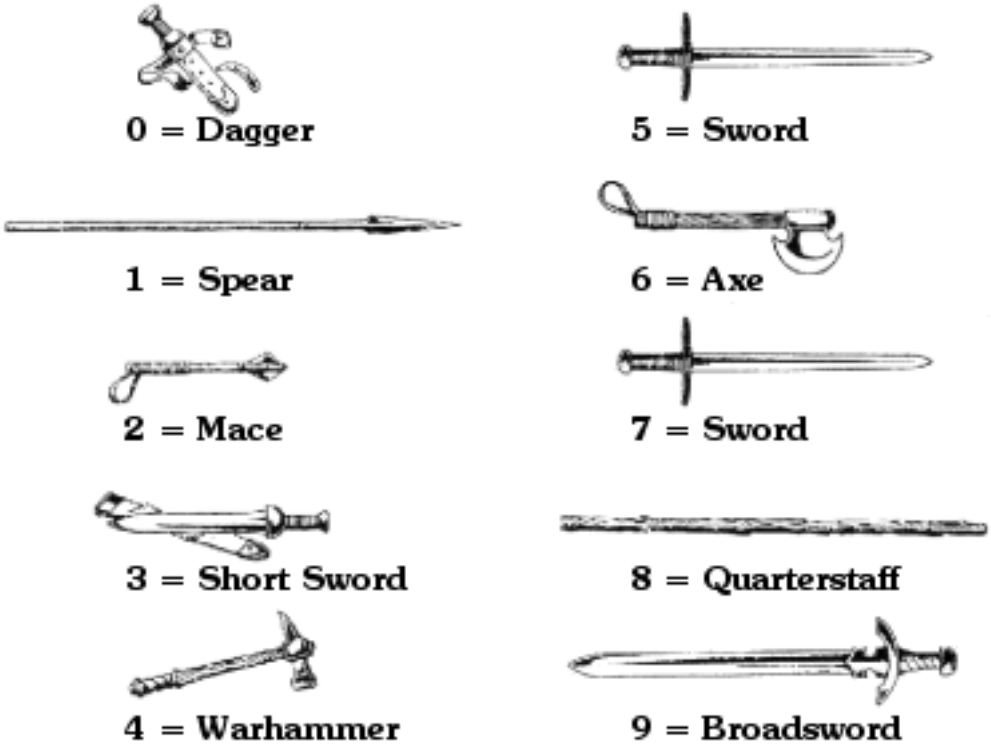
Maestría en el Manejo de Armas

Esta Disciplina del Magnakai permite a un Maestro del Kai dominar el uso de todo tipo de armas. Cada vez que luches con un arma que domines, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de Maestro Superior del Kai con el que inicias esta aventura significa que eres experto en el manejo de *tres* de las armas enumeradas a continuación.

El hecho de que seas experto en el manejo de tres armas no quiere decir que emprendas la aventura llevando cualquiera de esas tres. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura.

Por cada aventura del Magnakai que hayas concluido con éxito, puedes añadir un arma adicional a tu lista.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Maestría en el Manejo de Armas: +3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE', y pon una señal en las casillas de las armas escogidas en la lista de armas. No puedes llevar más de 2



armas a la vez.

Control Animal

Esta Disciplina del Magnakai capacita a un Maestro del Kai para comunicarse con la mayor parte de los animales y para adivinar sus propósitos e intenciones. También le enseña a combatir desde la silla de una cabalgadura con gran ventaja.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Control Animal'.

Medicina

El poseedor de esta Disciplina puede restablecer 1 punto de su total de RESISTENCIA por cada sección numerada por la que pase sin entablar combate. (Pero sólo puede hacerlo si el total de sus puntos de RESISTENCIA ha disminuido con respecto a la cantidad inicial). Esta Disciplina del Magnakai permite también a un Maestro del Kai curar enfermedades, la ceguera y cualquier herida sufrida en combate, tanto a otros como a él mismo. Utilizando el conocimiento que el dominio de esta Disciplina proporciona, un Maestro del Kai puede asimismo averiguar las propiedades de hierbas, raíces y pociones que encuentre en el transcurso de la aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Medicina: +1 punto de

RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Invisibilidad

Este Disciplina del Magnakai posibilita a un Maestro del Kai confundirse con el medio que le rodea, aun en campo abierto. Le hace posible también ocultar el calor y el olor de su cuerpo y adoptar el dialecto y las costumbres de cualquier poblado o ciudad que visite.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Invisibilidad'.

Arte de Cazar

Esta Disciplina garantiza a un Maestro del Kai que nunca morirá de hambre en lugares inhóspitos. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, incluso en tierras yermas o desérticas. Esta Disciplina también capacita a un Maestro del Kai para moverse con gran velocidad y habilidad y le permite ignorar cualquier pérdida extra de puntos de DESTREZA EN EL COMBATE debida a un ataque sorpresa o a una emboscada.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Arte de Cazar'.

Sentido de Orientación

Además de incluir la capacidad básica de reconocer el camino correcto en territorio desconocido, esta Disciplina del Magnakai enseña a un Maestro del Kai a leer lenguas extranjeras, descifrar símbolos, seguir huellas y rastros (aunque hayan sido desfigurados) y detectar la mayor parte de las trampas. También le proporciona el don de conocer siempre por intuición la posición del norte.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Sentido de Orientación'.

Acometida Psíquica

Esta Disciplina psíquica permite a un Maestro del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 4 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Es una poderosa Disciplina, pero también muy costosa. Por cada asalto en el que uses la Acometida Psíquica, deberás restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Una variedad menos potente de Acometida Psíquica, denominada Ataque Psíquico, puedes usarla contra un enemigo sin perder puntos de RESISTENCIA, pero sólo te añade 2 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No podrás hacer uso de la Acometida Psíquica si tu RESISTENCIA desciende a 6 puntos o menos y no en todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura surte efecto

esta Disciplina. Cuando una criatura es inmune a este tipo de fuerza, se te hará saber.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Acometida Psíquica: +4 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE, pero -2 puntos de RESISTENCIA por asalto'; y 'Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Pantalla Psíquica

Muchas de las criaturas hostiles que habitan en Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques y aumenta en gran manera tus defensas contra ilusiones e hipnosis sobrenaturales.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Pantalla Psíquica: no se pierden puntos de RESISTENCIA al ser atacado por fuerzas mentales'.

Concentración

Si dominas esta Disciplina del Magnakai, podrás resistir temperaturas extremas de frío y calor sin perder puntos de RESISTENCIA y también podrás mover objetos con los poderes de concentración de tu mente.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Concentración'.

Adivinación

Esta Disciplina avisa a un Maestro del Kai de un peligro inminente o inadvertido y le permite detectar a un enemigo invisible u oculto. También le puede revelar el verdadero propósito o intención de un extranjero o de un objeto extraño que encuentre en su aventura. La Adivinación te capacita para comunicarte telepáticamente con otra persona y para saber si una criatura posee poderes psíquicos.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu Carta de Acción: 'Adivinación'.

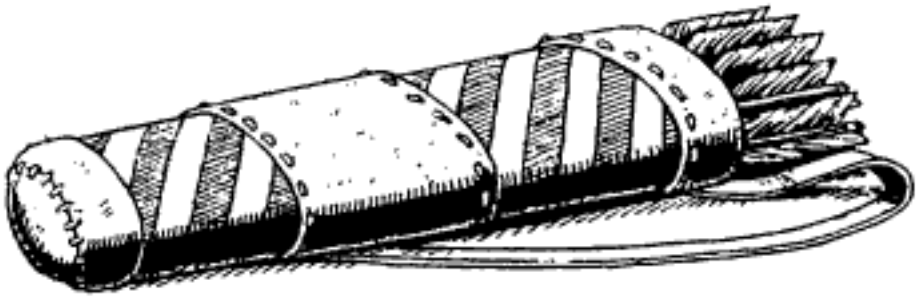
Si realizas satisfactoriamente la misión de este libro 7 de la serie de Lobo Solitario, podrás añadir en tu Carta de Acción del libro 8 la Disciplina del Magnakai que elijas. Esta Disciplina adicional, junto con las otras y cualesquiera Objetos Especiales que hayas encontrado y conservado durante la aventura, podrás usarlos en la próxima.

Equipo

Antes de partir de Elzian en busca de la Piedra de la Ciencia de Herdos, los Ancianos Magos te proporcionan un Mapa de su país y una bolsa con dinero. Para averiguar cuántas Coronas de Oro llevas en la bolsa, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Suma 10 al número que hayas obtenido y el resultado te indica la cantidad de Coronas de Oro que contiene la bolsa y que debes anotar en la casilla 'Bolsa' de tu Carta de Acción. Si has finalizado con éxito las aventuras de los libros 1 a 6 de Lobo Solitario, puedes sumar a esta cantidad el número de Coronas que poseas. Sólo puedes llevar 50 Coronas de Oro como máximo, pero el resto puedes dejarlas en un lugar seguro del monasterio del Kai.

Los Ancianos Magos te ofrecen un equipo que te ayudará en tu peligrosa misión. Puedes escoger 5 de los objetos que se enumeran a continuación, además de los que ya tengas, pero recuerda que únicamente se te permite llevar como máximo 2 armas y 8 objetos de la Mochila.

ESPADA (Armas)
ARCO (Armas)
CARCAJ (Objeto Especial). Contiene 6 flechas. Descuenta de la cantidad anotada en la lista de armas las que hayas usado.



CUERDA (Objetos de la Mochila)

POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

LINTERNA (Objetos de la Mochila)
MAZA (Armas)
3 RACIONES (Comidas). Cada una de ellas ocupa el espacio de un objeto de la mochila.

DAGA (Armas)
3 PETARDOS (Objetos Especiales). Arrojados contra una superficie dura, explotan y producen tremendas quemaduras.

Apunta los 5 objetos elegidos en tu Carta de Acción, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tienes tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo has de llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.
ARCO: se lleva en la mano.
CARCAJ: se lleva colgado del hombro.
POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la Mochila.
LINTERNA: va guardada en la Mochila.
MAZA: se lleva en la mano.
RACIONES: van guardadas en la Mochila.
DAGA: se lleva en la mano.
PETARDOS: se llevan en el bolsillo.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu Carta de Acción (por ejemplo, Daga de Oro, Medallón Mágico), en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la Disciplina del Kai de Dominio

en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Arco y flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar Arco y flechas. Si llevas en tu equipo un Arco y por lo menos una flecha, podrás usarlos cuando el texto de una determinada sección te permita hacerlo. El Arco es un arma muy útil, pues con ella puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no puede usarse en los combates cuerpo a cuerpo. Por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una espada o una maza.

Para poder utilizar un Arco debes tener un Carcaj y al menos una flecha. Cada vez que uses el Arco, descuenta una flecha de la cantidad que has anotado en tu Carta de Acción. Naturalmente no podrás utilizar el Arco cuando se te hayan agotado las flechas, pero es posible que durante la aventura se te presente la oportunidad de reponer tu provisión de flechas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, podrás sumar 3 al número que obtengas en la Tabla de la Suerte al hacer uso del Arco. Si entablas combate armado únicamente con el Arco, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar con las manos solas.

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura. Si has concluido con éxito anteriores libros de la serie de Lobo Solitario, ya posees algunos Objetos Especiales.

El número máximo de Objetos Especiales que un Maestro del Kai puede llevar durante una aventura es 12. Podrás dejar el resto en un lugar seguro del monasterio del Kai.

Coronas de Oro

La moneda de curso legal en Dessi es la Corona, una pequeña moneda de oro. Cada vez que mates a un enemigo y registres su cadáver puedes apropiarte las Coronas de Oro que tenga y guardarlas en tu bolsa. (Recuerda que en la bolsa sólo puedes llevar un máximo de 50 Coronas de Oro).

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la Disciplina del Magnakai Arte de Cazar como una de tus destrezas, no tienes necesidad de tachar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción de Laumspur

Se trata de un poción curativa que puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA, tomada después de un combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la Carta de Acción.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas del Magnakai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.

2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la Carta de Acción.

   Ejemplo

   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) es atacado por Monstruo Nocturno (DESTREZA EN EL COMBATE 22). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, así que suma 4 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 19.

   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Monstruo Nocturno, con lo que resulta una puntuación de -3 (19–22 = -3), que es anotada en la Carta de Acción.

3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la Tabla de la Suerte. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la Tabla de la Suerte. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA

que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).

Ejemplo

La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Monstruo Nocturno ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la Tabla de la Suerte es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

> Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
> Monstruo Nocturno pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la Carta de Acción los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.

6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.

7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

Al final de este libro aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si te lo permite el texto de la sección correspondiente.

Niveles de Adiestramiento del Magnakai

La lista siguiente es una guía de los rangos y títulos conseguidos por los Maestros del Kai en cada estadio de su adiestramiento. A medida que vayas terminando con éxito las distintas aventuras de Lobo Solitario en la serie del Magnakai, adquirirás una Disciplina más del Magnakai por cada aventura y progresarás en el camino hacia la última distinción de un guerrero del Kai: Gran Maestro del Kai.

1. Maestro del Kai
2. Maestro Senior del Kai
3. Maestro Superior del Kai *(con este nivel de adiestramiento comienzas como Lobo Solitario las aventuras del Magnakai).*
4. Primado
5. Tutor
6. Principal
7. Mentor
8. Vástago del Kai
9. Archimaestro
10. Gran Maestro del Kai

Círculos de la Ciencia del Magnakai

En los años anteriores a su matanza, los Maestros del Kai de Sommerlund se dedicaron al estudio de las Disciplinas del Magnakai. Estas Disciplinas estaban agrupadas en clases de adiestramiento denominadas 'Círculos de la Ciencia'. Dominando las Disciplinas de un determinado Círculo de la Ciencia, un Maestro del Kai desarrollaba su pericia para la lucha (DESTREZA EN EL COMBATE) y su fuerza física y mental (RESISTENCIA) hasta un nivel que ningún guerrero normal podía alcanzar de otro modo.

A continuación se enumeran los cuatro Círculos de la Ciencia del Magnakai y las Disciplinas que se deben dominar para completarlos.

Círculo de Fuego

Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar

Círculo de Luz

Control Animal y Medicina

Círculo de Solaris

Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación

Círculo del Espíritu

Acometida Psíquica, Pantalla Psíquica, Concentración y Adivinación

Al completar un Círculo de la Ciencia, puedes sumar a tu DESTREZA EN EL COMBATE y a tu RESISTENCIA los puntos de bonificación que se indican a continuación.

Bonificación de los Círculos de la Ciencia

Círculo de Fuego

+1 DC +2 R

Círculo de Luz

0 DC +3 R

Círculo de Solaris

+1 DC +3 R

Círculo del Espíritu

+3 DC +3 R

Las bonificaciones que adquieras por completar un Círculo de la Ciencia se suman a tus puntuaciones básicas de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

Progresos en las Disciplinas del Magnakai

Conforme asciendas a niveles superiores de adiestramiento del Magnakai, comprobarás que tus Disciplinas mejoran progresivamente. Si eres un Maestro del Kai que ha alcanzado el rango de Primado, te beneficiarás de los progresos de las siguientes Disciplinas del Magnakai.

Primado

Control Animal

Los Primados que hayan aprendido esta Disciplina del Magnakai serán capaces de bloquear el sentido del gusto y del olfato de un animal que intenta causarles daño, logrando así rechazarlo. El grado de eficacia de este rechazo dependerá del tamaño y ferocidad del animal.

Medicina

Los Primados que conozcan esta Disciplina podrán retardar los efectos de venenos y tóxicos con los que entren en contacto. Aunque un Primado del Kai dotado de esta habilidad no tendrá el poder de neutralizar un veneno, sí podrá retrasar su efecto, consiguiendo de esta manera tiempo para encontrar un antídoto o curación.

Arte de Cazar

Los Primados que posean esta habilidad tendrán una mayor agilidad y podrán trepar y escalar sin utilizar ayudas, como por ejemplo cuerdas.

Acometida Psíquica

Los Primados que se hayan adiestrado en esta Disciplina del Magnakai podrán, concentrando sus poderes mentales en un objeto, emitir vibraciones que disgregarán o destruirán ese objeto.

Concentración

Los Primados que tengan esta habilidad serán capaces de ofrecer una mayor resistencia a los efectos de gases y humos nocivos.

La naturaleza de otros avances y la forma en que afectan a tus Disciplinas del Magnakai se indicarán en el apartado correspondiente a «Progresos en las Disciplinas del Magnakai» de futuros libros de Lobo Solitario.

La Sabiduría del Magnakai

La búsqueda de la Piedra de la Ciencia de Herdos será una empresa muy arriesgada, pues la fortaleza de Kazan-Oud tiene una sombría y siniestra reputación y ha sido la ruina de muchos valientes aventureros. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia porque te serán de gran utilidad para ésta y próximas aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante esta búsqueda. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario y otros no, así que escoge con atención los que decides conservar.

Elige con cuidado tus tres Disciplinas del Magnakai, pues con una sabia elección cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidas que sean sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

El haber tomado parte con éxito en anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque representa una ventaja, no es esencial para triunfar en esta aventura del Magnakai.

Que el espíritu de tus antepasados te guíe por la senda del Magnakai.

¡Buena suerte!

1

Las horas anteriores a tu partida de Elzian las empleas en comprobar una y otra vez tu equipo y tus provisiones. Pero, por más que tratas de concentrarte en estos preparativos, la sombría imagen de Kazan-Oud, una imagen idéntica a la visión que apareció la tarde anterior en el pozo de la cámara del Consejo, invade sin cesar tu mente. Cuando contemplas el lugar que puede ser tu probable tumba sientes un miedo tremendo. No obstante, mucho mayor que este terrible presentimiento es el deseo irresistible de descubrir la Piedra de la Ciencia de Herdos.

Poco antes del amanecer, tus pensamientos son interrumpidos por unos golpes con que alguien llama a la puerta de tu habitación. Es Rimoah. Ha llegado la hora de iniciar tu misión. Le sigues a través de salones y galerías hasta una plataforma situada en lo alto del tejado entre las rojizas torres del Templo de la Verdad. Allí te saluda un joven, alto y de piel morena, pelo rubio y ojos penetrantes. Lleva la túnica dorada y escarlata de un vakero, un mago-guerrero de Dessi.

-Hola, Paido -dice Rimoah, haciendo una reverencia al altivo joven.

-Hola, milord Rimoah -responde respetuoso Paido-. Estamos listos para partir

Los primeros albores iluminan el casco de oro de una magnífica nave voladora que está posada sobre la plataforma. Cuando su poderoso motor se pone en marcha, das las gracias a Rimoah y te despides de él. Después, siguiendo a lord Paido, subes por la escala que hay a un lado de la plataforma. Una vez que estáis a bordo, la nave se eleva en el frío aire del amanecer y lord Rimoah y la Torre de la Verdad se alejan rápidamente bajo la quilla dorada. Miras hacia abajo con creciente fascinación, mientras el vehículo alado vuela sobre el canal que circunda Elzian y se dirige velozmente hacia el norte sobre los bosques de la región central de Dessi. Cuando divisas la sima gris de Gorgoron, que corta en dos el territorio verde esmeralda como una profunda y terrible herida, lord Paido se reúne contigo junto a la barandilla de la nave. El tiempo transcurre en agradable conversación y en ella te enteras de muchas cosas sobre los habitantes de ese indómito país y de su historia. Averiguas que los Ancianos Magos son los únicos supervivientes de una raza de grandes magos que gobernaron en Magnamund central hace muchos millares de años. Eran sabios y poderosos y ejercieron gran influencia hasta que fueron diezmados por una plaga que asoló el mundo entero. Los que sobrevivieron buscaron refugio en Dessi y aquí, en las montañas y en los bosques, han vivido desde entonces. Los vakeros son soldados nativos de Dessi a quienes los Ancianos Magos han enseñado el arte de la magia guerrera para que les ayuden a defender la frontera septentrional de la invasión de los belicosos vassagonios. Al contarle a lord Paido tus propios combates con los guerreros del desierto, percibes en él un sentimiento de

tristeza.

-¡Cuánto desearía que mi hermano Kasin estuviera ahora aquí con nosotros! -exclama, mirando fija y pensativamente al lejano horizonte-. Podría relatarnos sus múltiples hazañas en las guerras del desierto.

Le preguntas qué ha sido de su hermano. Se hace una larga pausa. Después, lord Paido responde solemnemente:

-Kazan-Oud.

En ese momento, el territorio de Dessi se extiende debajo de vosotros como un gigantesco mapa. Al noroeste puedes ver las estribaciones de la cordillera Carcos y la brillante cinta plateada del rio Doi; por el este, negras nubes de tormenta avanzan desenfrenadamente sobre un mar de verde vegetación. Poco antes del mediodía avistas tu destino. Los edificios de achatadas cúpulas de Herdos aparecen a lo lejos; más allá, las aguas del lago Khor y el oscuro promontorio rocoso sobre el que se alza Kazan-Oud. Incluso a esa gran distancia, la visión de la terrible fortaleza hace que te estremezcas de espanto.

Lord Paido ordena a la tripulación que se prepare para aterrizar y, una hora después, la gran nave voladora proyecta su sombra sobre el empedrado de la plaza principal de Herdos. Lord Ardan, gobernador de Herdos, y un destacamento de sus guardias vakeros te dan la bienvenida. Después te escoltan por las calles de la antigua ciudad, pasáis junto a las pequeñas casas de piedra de pescadores y mineros y llegáis a un muelle donde una torre de varias plantas y cúpula de cristal custodia el acceso al bullicioso puerto. Al entrar en la torre observas que la cúpula de cristal irradia una luz verdosa que, a pesar de que el sol del mediodía brilla en todo su esplendor, puede verse con claridad.

Más tarde, cuando el sol se esconde poco a poco detrás de las cumbres de los montes Xulun, la luz que emana de la torre se vuelve más visible, cubriendo el lago Khor con un paraguas de luminiscencia espectral.

-Esta torre -te explica lord Ardan-, juntamente con otras cinco que rodean el lago, genera un escudo de energía mágica que aprisiona al mal de Kazan-Oud. Ninguna criatura, ni viva ni muerta, puede entrar o salir de la isla de Khor mientras nuestro escudo permanezca intacto. No nos atrevemos a bajar la guardia y, para permitirte desembarcar en la isla, hemos ideado un medio por el que podrás atravesar el escudo sin sufrir ningún daño.

Saca del bolsillo de su túnica de seda una gema del tamaño de una manzana pequeña y te la entrega. Es de un color rojo translúcido y en su interior reverbera una mezcla resplandeciente de chispas doradas y plateadas.

-Es una Llave mágica. Guárdala bien, pues mientras la conserves podrás cumplir tu misión. Si la pierdes, nunca escaparás de la isla de Khor. (Anota la Llave mágica en tu Carta de Acción como un objeto especial, que llevarás en el bolsillo de la túnica). -A medianoche, mis vakeros te llevarán en barco hasta el borde del escudo. A bordo hay un pequeño bote en el que podrás atravesar el escudo y llegar hasta la isla de Khor. Rezaremos por ti, Lobo Solitario.

A medianoche ya estás en la cubierta de un barco de pesca de casco cuadrado. El murmullo de la brisa nocturna y el crujido de las cuadernas del barco son los únicos sonidos que acompañan tu travesía por las oscuras aguas del lago Khor. Por fin llegas ante un muro de brillante luz verdosa: el escudo mágico. Los vakeros te dicen adiós en susurros y tú, remando en el bote, pasas a través del escudo. A cada golpe de remo te acercas más a la siniestra fortaleza.

Cuando sólo te separan doscientos metros de la costa, divisas dos lugares en los que puedes desembarcar.

> Si quieres desembarcar en un malecón de piedra al oeste de Kazan-Oud, **pasa al 135**.
>
> Si prefieres hacerlo en una resguardada bahía al este de Kazan-Oud, **pasa al 288**.

2

Atrae tu mirada un panel de la pared hexagonal. La parte central de la piedra está mucho más nueva que los bordes, un detalle que tu disciplina del Magnakai descubre inmediatamente. Después de un examen más detenido, estás seguro de que en esa pared hubo antes una puerta. La piedra no suena a macizo al ser golpeada y sospechas que no resistirá unos golpes bien colocados.

> Si intentas derribar la pared, **pasa al 228**.
>
> Si quieres entrar por el corredor bajo el arco de rubí, **pasa al 349**.
>
> Si prefieres internarte por el corredor bajo el arco de jade, **pasa al 163**.

3

El chirrido de un enorme contrapeso que desciende detrás del muro hace retemblar las piedras de éste. El rastrillo se eleva y oyes el clic de la palanca al volver a su posición original, mientras te agachas para cruzar por debajo de los puntiagudos barrotes.

Pasa al 277.

4

Los pulmones están a punto de estallarte cuando tu constancia surte por fin efecto. En la cerradura suena un clic y la puerta se abre de par en par por la presión del agua.

Pasa al 172.

5

Tu enemigo despide un destello rojo antes de convertirse en una densa niebla gris que el viento tormentoso dispersa rápidamente. Sientes un repentino escalofrio. Te envuelves en la capa para abrigarte, pero es como si el frio no proviniera del húmedo viento, sino que estuviera dentro de ti mismo.

Tienes hambre y debes comer o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Al terminar, examinas tu equipo antes de entrar con pasos precavidos en el Gran Salón.

Pasa al 293.

6

-¡Bien! -retumba la voz de Zahda cuando llegas al otro lado del foso-. Eres valiente. Pero me pregunto si también tienes cerebro. ¡Ja, ja! Pronto lo veremos

La voz te trae a la mente la imagen de Lord Zahda sentado en su trono de oro, con el objeto que tú buscas, la Piedra de la Ciencia de Herdos, suspendido en el aire sobre él. Estás resuelto a sobrevivir en ese maldito laberinto y escapar de

él. Si pudieras hallar la forma de volver al Salón del Trono de Zahda, el éxito de tu misión estaría a tu alcance.

Avanzas por el pasadizo que se aleja del foso, pensando con desánimo en los problemas y peligros que aún te esperan. Uno de estos problemas se te presenta al doblar el siguiente recodo.

Pasa al 100.

7

Horrorizado, descubres que tu Carcaj está vacío. Se le han caído las flechas, que ahora están enterradas en el montón de plantas sobre el que has recobrado el conocimiento (tacha las flechas en tu Carta de Acción).

Lanzando un grito de frustración, desechas el Arco y sacas un arma de mano, pues la culebra se echa hacia atrás preparándose para atacarte.

Pasa al 301.

8

Cuando la bestia se abalanza sobre ti desde la oscuridad, le asestas un golpe y le rebanas un trozo del peludo lomo. Pero el ímpetu de su ataque te arroja al suelo, haciéndote gritar de dolor. Luchas desesperadamente con la bestia, que te clava los colmillos en las piernas. La criatura es inmune al Ataque psíquico, pero no a la Acometida psíquica.

Lobo de la Muerte: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 40

Si vences en la pelea, **pasa al 194**.

9

Un chirrido, débil al principio, se hace cada vez más fuerte. Está producido por las cadenas que con bruscas sacudidas levantan el rastrillo hasta el techo. Sin perder tiempo, te agachas bajo los puntiagudos barrotes y te alejas corriendo por el túnel que prosigue al otro lado del rastrillo.

Pasa al 277.

10

Sacas un Petardo del bolsillo de la túnica y lo arrojas a la boca abierta del monstruo. El Petardo desaparece en su interior y por un momento sientes que la lengua tiembla y afloja la fuerza con que te oprime. Tacha un Petardo en tu Carta de Acción.

Pasa al 170.

11

Bajando por la estrecha escalera, llegas a un corredor empotrado entre dos muros de ladrillo medio desmoronados. Agua sucia y grasienta corre por un canalillo en el suelo hacia un túnel bloqueado por un rastrillo de hierro. Sujeta a los barrotes entrecruzados hay una placa que muestra un extraño dibujo:

En el muro de la izquierda ves una gran esfera oxidada con una aguja de cobre. Alrededor de la esfera, como los números de un reloj, figuran las cifras del 1 al 40 y debajo de la aguja aparece una palanca. Tu instinto básico del Kai te sugiere que, seleccionando el número o los números correctos y tirando de la palanca, podrás abrir el rastrillo.

Si posees la disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 167**.

Si posees la disciplina del Magnakai del Sentido de la orientación, **pasa al 306**.

Si no dominas ninguna de estas disciplinas, **pasa al 329**.

12

-Si nos quedamos aquí, podemos darnos por muertos -te dice el guerrero con un marcado acento de los Stornlands-. Ven, busquemos un túnel más seguro antes de que suelten un Trakka. Si descubre nuestro olor, pronto tendremos una horda de bestias de Zahda pisándonos los talones.

Sigues al hombre por un laberinto de túneles y cámaras, bajando cuestas y escaleras hasta los niveles más profundos de ese mundo subterráneo. No habláis una palabra hasta que finalmente os paráis a descansar en una pequeña y mohosa cámara. Su entrada está parcialmente oculta detrás de un desprendimiento de rocas de color escarlata.

-¿Cuánto tiempo llevas recorriendo estos túneles? -te pregunta tu compañero.

Al responderle que estás en Kazan-Oud sólo desde hace unas pocas horas, en su cara aparece un gesto de sorpresa seguido de otro de decepción.

-Si hubiera sabido que estaba tan cerca de la superficie, me habría quedado allí y habría luchado contra los Dhax -dice agachando la cabeza y mirando abatido al suelo.

Continúa diciéndote que se llama Tavig y que procede de Suentina, una ciudad del país occidental de Slovia. Hace más de un año su hermana fue capturada por Sadzar, el negrero de Gzor, cuando el barco en que ella viajaba fue atacado por su flota pirata frente a las costas de la isla de Lipo. Sadzar exige por su rescate mil coronas y Tavid ha jurado conseguir ese dinero y salvar a su hermana o morir en el empeño. Sin arredrarse por los rumores que había oído, se dirigió a Herdos para ofrecer sus servicios a los Ancianos Magos e intentar destruir el mal que domina Kazan-Oud a cambio del rescate de su hermana. Los Ancianos Magos accedieron a este precio, como habían accedido a los de otros antes de él, y le enviaron a través del escudo de energía rezando para que tuviera éxito. De esto hacia un año.

-Un hombre solo no será capaz de destruir a Zahda, el señor que manda en esta fortaleza, pues su poder es mucho mayor de lo que los Ancianos Magos imaginan. Yo lo he intentado y he fracasado. Dos veces he sido apresado y

dos veces he escapado de este laberinto. Ahora mi único deseo es huir de esta fortaleza de pesadilla. Soy un superviviente, un fugitivo de la ley de Zahda, que ando vagando por estos túneles, pero presiento que se me ha agotado el tiempo.

Sacando su espada, Tavig se encamina a la salida y escudriña el corredor.

-Que la suerte te acompañe, extranjero -te desea y se marcha apresuradamente.

Le gritas que espere y te cuente más de lo que ha averiguado sobre Kazan-Oud, pero Tavig no te contesta y desaparece en el túnel.

Si quieres seguirle, **pasa al 119**.

Si decides continuar solo, **pasa al 308**.

13

Ilustración I

Un chirrido metálico resuena a lo largo del túnel cuando los engranajes de hierro entran en acción.[1] Muy despacio, el rastrillo se eleva hasta el techo. Sin perder tiempo, te agachas bajo los puntiagudos barrotes y te alejas corriendo por el pasadizo que hay al otro lado del rastrillo.

Las ratas huyen chillando mientras avanzas por las resbaladizas losas. Sus patas arañan las húmedas rocas y sus colas dejan surcos en el verde y apestoso cieno que cubre la superficie del suelo. El pasadizo se ensancha al acercarse a una escalera que conduce a un nivel inferior. Cuando llegas a la mitad de la escalera, espantas a una colonia de murciélagos que anida en el techo. Lanzando furiosos aullidos se arremolinan alrededor de tu cabeza, golpeándote con sus alas y mordiéndote con sus agudos y afilados dientes.

Si posees la disciplina del Magnakai del Control animal o de la Acometida psíquica, **pasa al 180**.

Si no dominas ninguna de estas dos disciplinas, **pasa al 285**.

14

El ladrillo se desliza hacia dentro y la puerta secreta se abre. Ante ti aparece un feo enano barbudo, vestido con un sucio jubón de terciopelo negro. Sus ojos

[1] Esta sección es la respuesta correcta al enigma propuesto en la Sección 306.

Ilustración I

Cuando llegas a la mitad de la escalera, espantas a una colonia de murciélagos que anidan en el techo.

cerdunos hacen un guiño malévolo, mientras levanta un tubo de bronce y te apunta con él a la cara.

-Dulces sueños -dice.

Del tubo sale disparada una nube de vapor helado que le da de lleno en el rostro. Retrocedes vacilante, tosiendo y experimentando una sensación de ahogo a medida que el vapor se introduce en tus pulmones. Cuando caes en la cuenta de que has inhalado un potente gas somnífero, ya estás sucumbiendo a su irresistible poder.

Pasa al 165.

15

Haces girar la manilla que hay en el centro de la puerta y la abres. Entras en una cámara de acero. Sus paredes, techo y suelo están hechos de planchas de metal pulidas y brillantes como espejos. Sobre unas bajas mesas de hierro están dispuestos instrumentos y accesorios mágicos: crisoles, retortas, alambiques, redomas y toda suerte de tubos de cristal en los que hierven líquidos de múltiples colores. Tomos encuadernados en vitela y viejos pergaminos se amontonan en los estantes, disputando el espacio a órganos de color rosa y aspecto repulsivo que flotan en apestosos líquidos conservantes dentro de tarros de vidrio. Rápidamente examinas los estantes en busca de objetos que puedan serte útiles y con gran satisfacción encuentras las armas que te fueron confiscadas. (Apunta en tu Carta de Acción todo lo que te fue arrebatado cuando fuiste arrojado al laberinto.)

Además de tus armas descubres un gran tarro de Laumspur concentrado (que te devuelve 8 puntos de RESISTENCIA) y un Amuleto de platino. Si quieres quedarte con el Amuleto, anótalo en tu Carta de Acción como objeto especial que llevarás en la muñeca. Te protegerá de los daños que puedan causarte las altas temperaturas.

Entusiasmado con el hallazgo de tu equipo, sales de la cámara y avanzas presuroso por el brillante tubo de acero.

Pasa al 90.

16

Tardas unos minutos en acomodar tu vista a la penumbra del estrecho corredor. Fuera, ruidos extraños resuenan en la playa, haciéndote olvidar tu natural

precaución y adentrarte en la oscuridad. El piso desigual está cubierto de lodo y el aire, cálido y húmedo, despide un repugnante olor que te recuerda al del pescado podrido. Sigues avanzando, poniendo mucho cuidado para no resbalar y caer, pero la falta de luz pronto te obliga a detenerte.

Si tienes una esfera de fuego de Kalte, una linterna o una antorcha y yesca, **pasa al 61**.

Si no posees ninguno de estos objetos, **pasa al 277**.

17

Un movimiento en el extremo del corredor te avisa de que más guardias están entrando en el sarcófago, alertados sin duda por el ruido del combate. No deseando ser atrapado en ese estrecho corredor donde no tienes posibilidad de esconderte, decides penetrar en la cámara y tratar de escapar por el pasadizo opuesto.

Pasa al 69.

18

Las palabras de la calavera aún resuenan en tus oídos mientras sacas con los dientes el tapón y viertes el líquido en el foso describiendo un ancho arco de izquierda a derecha. Estás seguro de que un puente invisible atraviesa el foso. Lo único que necesitas es localizarlo.

Las pisadas se detienen. Oyes un agudo chasquido, como el de un látigo, e inmediatamente alrededor de tu muñeca aparece un rojo verdugón (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). El recipiente se te cae de la mano y en el vacío bota sobre algo. ¡Has encontrado el puente! Pero ahora tienes que hacer frente a un enemigo al que no ves.

Si deseas cruzar el puente invisible, **pasa al 166**.

Si prefieres luchar con el enemigo del látigo, **pasa al 257**.

19

Una sombra cruza por delante de ti y disparas el Arco, pero tu flecha no da en el blanco. Un espantoso aullido es el único aviso que percibes antes de que las

criaturas salten fuera del ondulante humo, lanzándote zarpazos y dentelladas al rostro y a los brazos.

Dhax: DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 32

A menos que poseas la disciplina del Magnakai del Arte de cazar, debes restar 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los dos primeros asaltos, debido a la rapidez y sorpresa del ataque de tu enemigo.

Puedes eludir el combate después de tres asaltos corriendo hacia la arcada opuesta; si lo haces; **pasa al 241**.

Si vences en la pelea, **pasa al 141**.

20

El pasadizo conduce a un enorme complejo de celdas que albergan a los esclavos de Kazan-Oud, un grupo miserable de seres de piel oscura, ojos afligidos y espaldas encorvadas por años de duro trabajo. Los prisioneros oprimen sus tristes caras contra las diminutas ventanas enrejadas de sus celdas, llevados de la curiosidad de ver al guerrero blanco que camina erguido entre ellas.

Silban a tu paso hasta que en todo el complejo retumban sus silbidos de desprecio. Al final del bloque hay una celda que parece una jaula, negando a su prisionero el mínimo grado de intimidad concedido a los demás. A través de los barrotes ves a un hombre de piel oscura que duerme sobre el suelo cubierto de paja. Su pelo rubio y su túnica roja y dorada están manchados de sangre y mugre. La llave de esa celda cuelga de una clavija en la pared inmediata.

Si quieres tomar esa Llave y liberar al prisionero, **pasa al 113**.

Si prefieres dejarle y seguir adelante, **pasa al 142**.

21

Un grito de furor enloquecido resuena detrás de la rejilla cuando la culebra gigante se desploma sin vida en el suelo. De repente comienzan a caer a tu alrededor rayos de fuego rojo que resquebrajan las piedras del suelo y reducen a cenizas todo lo que tocan. Gateas por encima de la culebra y te precipitas en el túnel para evitar esa lluvia mortífera.

Con gran consternación descubres que el túnel no es más que una cueva poco profunda que alberga una nidada de huevos, cada uno de ellos tan grande co-

mo un barril de cerveza. Los huevos descansan sobre un montón de fardos y ropas desgarradas, todo lo que queda de aventureros que fueron víctimas de las trampas de Kazan-Oud.

Si deseas examinar esos objetos más detenidamente, **pasa al 148**.

Si prefieres buscar un medio de escapar de ese túnel, **pasa al 346**.

22

El Rahkos yace inmóvil en el suelo delante de ti pero, a pesar de los muchos golpes que le has asestado, no muestra ninguna señal de haber sostenido un combate.

Si quieres volverle la espalda y entrar en el pasadizo del otro lado, **pasa al 77**.

Si decides examinar más de cerca la mano, **pasa al 215**.

23

Bloques de piedra de una torre derruida están esparcidos por la playa formando una línea desigual, como la columna vertebral de un gran gigante muerto. Un relámpago te permite ver en la muralla almenada de Kazan-Oud una amplia brecha donde debió de alzarse la torre. Una escalera de piedra asciende desde la playa hasta lo alto de la ruinosa muralla, pero le faltan algunos tramos, presumiblemente destruidos cuando la torre se derrumbó.

Si intentas subir la escalera hasta la fortaleza, **pasa al 150**.

Si prefieres seguir recorriendo la playa, **pasa al 348**.

24

Después de un tiempo que te parece una hora, pero que en realidad sólo dura unos minutos, el calor abrasador disminuye y el aire del túnel se vuelve respirable. Aprietas el paso y pronto llegas a un arco por donde el tubo de acero entra en una cámara excavada en el sólido hierro. Una escalera de caracol asciende hasta una puerta. Subes la escalera y echas una mirada a través de la puerta abierta. Lo que ves te acelera el pulso. Tienes ante los ojos un resplandeciente bloque de oro macizo, el respaldo del trono de Lord Zahda. Sobre él, suspendidos e inmóviles en el aire, hay dos cristales perfectos: uno tiene un brillo negro

y el otro irradia una luz dorada que te hace estremecer. Es el objeto que buscas, la Piedra de la Ciencia de Herdos.

Si quieres extender el brazo y agarrar la Piedra de la Ciencia, **pasa al 42**.

Si deseas atacar el cristal negro, **pasa al 138**.

Si prefieres examinar el trono, **pasa al 98**.

25

Tu intuición te pone en guardia frente a ese objeto, dándote a entender que es maligno. Un poderoso conjuro lo protege ocultando su verdadera finalidad. Pero tu maestría de las disciplinas psíquicas te ayuda a superar esa barrera, un medio creado por un hechicero para ejercer su control sobre cualquiera que toque o contemple ese objeto.

Una frialdad gélida ataca tu mente intentando doblegar tu voluntad, pero tu Pantalla psíquica impide el efecto entumecedor de ese ataque. Das una patada al Cetro, que cae dando vueltas en la sima. Un sordo estruendo altera el silencio, como un trueno lejano que retumba en el fondo del abismo.

Si ahora quieres introducirte en el túnel del este, por el que han aparecido los Dhax, **pasa al 185**.

Si prefieres adentrarte por el túnel del oeste, **pasa al 308**.

26

La superficie interior de la burbuja tiene unos glóbulos de grasa transparente que absorben la fuerza de tus golpes.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte y suma 3 al número que hayas obtenido. Si posees la disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo de la espada, resta 2 del total. El resultado equivale al número de puntos de RESISTENCIA que pierdes a causa de la falta de oxígeno antes de que puedas salir de la transparente prisión.

Si sobrevives, podrás abrirte paso con la espada a través del resto de las burbujas **pasando al 151**.

27

Ilustración II

Pisando con precaución sobre los cascotes enlodados, te paras un instante para recuperar el aliento y examinas la ruinosa fortaleza de Kazan-Oud. La vista es desoladora. Sólo permanecen intactos los muros de piedra, cubiertos de enredaderas y moho. Un gran incendio ha debido de destruir el interior de la fortaleza, produciendo una total devastación.

En el centro de la fortaleza se alza la torre del homenaje, que todavía constituye un imponente baluarte y que parece aún más aterradora debido a los constantes relámpagos de luz verdosa. La puerta de madera que conduce al Gran Salón está quemada y recubierta de hongos y entre las losas agrietadas crecen formas arbóreas de puntiagudas espinas como alambres retorcidos. Cuando te dispones a entrar, un movimiento en el aire sobre tu cabeza te detiene. En la puerta aparece una horrible figura de llameantes ojos rojos. La sangre se te hiela en las venas al volar la figura encima de ti como un torbellino. Giras para ver cómo flota en el aire: con una mano agarra ahora una gran cadena a cuyo extremo está sujeta una bola con tremendos pinchos. La figura lanza un grito inhumano y la bola se precipita sobre tu desprotegido rostro.

Si posees la disciplina del Magnakai de la Pantalla psíquica, **pasa al 38**.

Si no dominas esta disciplina, debes prepararte para defenderte, pues no tienes tiempo de eludir el súbito ataque. Debido a su rapidez, tienes que restar 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los tres primeros asaltos (a no ser que poseas la disciplina del Magnakai del Arte de cazar).

Oudakon: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 29

Si vences en la lucha, **pasa al 5**.

28

Antes de que puedas aproximarte a él, un segundo dardo te acierta en la cabeza y te atraviesa el cráneo. Tu cuerpo aún no ha tocado el suelo cuando mueres.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

29

El túnel da vueltas descendiendo cada vez más en la sólida roca hasta que desemboca en una cámara iluminada por un rayo de brillante luz roja que emana de un agujero cuadrado abierto en el techo. En la pared de enfrente hay dos

Ilustración II

Una horrible figura de llameantes ojos rojos flota en el aire, agarrando con la mano una cadena y una bola rodeada de pinchos.

enormes puertas de hierro, que al parecer constituyen la única salida de la cámara. Para llegar a las puertas tienes que atravesar la misteriosa luz roja.

Si quieres cruzar a través de la luz y examinar las puertas de hierro, **pasa al 269**.

Si prefieres volver sobre tus pasos y tomar el túnel del este, **pasa al 272**.

30

La arena está inesperadamente caliente y, a medida que avanzas entre las piedras esparcidas por la playa, tus botas comienzan a quemarte de una forma inaguantable. Unos pocos metros delante de ti ves una hilera de piedras que sobresalen de la arena y que conducen hacia una fisura abierta en la escarpada pared.

Si decides saltar sobre la superficie de la piedra más próxima, **pasa al 177**.

Si prefieres evitar las piedras y seguir caminando por la abrasadora arena, **pasa al 104**.

31

Tu ataque es rápido y mortífero. Despachas a las tres criaturas con otros tantos golpes y cubres sus cadáveres con un tapiz que arrancas de la pared. En los bolsillos de sus túnicas no hay nada de valor, pero sobre la mesa descubres una Llave de hueso y un Pergamino. Ambos objetos pueden serte útiles y decides quedarte con ellos. (Anótalos en tu Carta de Acción, entre los objetos especiales que llevas en el bolsillo de la túnica.)

Sales de la cámara pero, al poner los pies en el corredor del otro lado, te topas con un guardia provisto de armadura. El guardia lanza un grito sofocado por la visera de su casco y echa a correr hacia una campana que cuelga del techo.

Si tienes un Arco y decides usarlo, **pasa al 266**.

Si no tienes un Arco o no quieres usarlo, **pasa al 40**.

32

Cuando el extremo de tu arma empuja hacia abajo la palanca, experimentas una

corriente de agua que te arrastra el brazo. Se ha invertido el flujo y la estatua traga el agua de la cámara a una velocidad enorme. La corriente te arranca el arma de la mano (acuérdate de tacharla en tu Carta de Acción), pero logras librar el brazo y nadar hasta la superficie sin sufrir ningún daño.

Pocos minutos después el agua ha bajado hasta el nivel de la boca de la estatua, donde se detiene. De repente suena un clic en la puerta, que se abre de par en par debido a la fuerza del agua que hace presión contra ella.

Pasa al 172.

33

Al principio el silencio sigue siendo total. Después se oye un débil chirrido que se va haciendo más fuerte cuando el engranaje de un contrapeso oculto entra en acción. Ese chirriar metálico retumba en tus oídos mientras observas cómo el rastrillo se alza con bruscas sacudidas hasta el techo ennegrecido por el hollín.

Sin perder tiempo, te agachas bajo los barrotes y te alejas corriendo por el túnel que sigue al otro lado del rastrillo.

Pasa al 277.

34

Como réplica a tu respuesta correcta,[2] la puerta oval emite un clic y se abre lentamente. La franqueas y desciendes por una pronunciada rampa hasta un largo corredor cuyas paredes están cubiertas por lo que parecen ser gigantescos capullos de orugas que se extienden hasta perderse de vista. La puerta oval se

[2]Esta sección es la respuesta correcta al enigma propuesto por el Zakhán en la Sección 100.

cierra con un nuevo clic, pero suena otro, como un eco, que va creciendo más y más. En el lóbrego corredor, delante de ti, ves que algo se mueve. Una criatura parecida a un enorme gusano con grandes ojos negros y mandíbulas córneas se desliza hacia ti. Al percibir tu olor, una espuma de color púrpura le rezuma de la boca.

Si posees la disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, **pasa al 86**.

Si posees la disciplina del Magnakai del Control animal y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 130**.

Si tienes un Silbato de Plata, **pasa al 347**.

Si no dominas esas habilidades ni tienes este objeto especial, **pasa al 233**.

35

Empleando toda tu fuerza de voluntad y superando el dolor que te hace estallar la cabeza, te concentras y ordenas a la esfera que cese en su ataque psíquico.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si has alcanzado el rango de Primado del Magnakai, puedes sumar 1 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 97**.

Si es 5 o más de 5, **pasa al 246**.

36

Una abertura a tu derecha te revela una escalera de caracol. Puedes oír perfectamente el sonido de pisadas que se acercan por esa escalera. A juzgar por el ruido, calculas que descienden por ella hacia el nivel en que tú te encuentras una docena por lo menos de guerreros con botas claveteadas.

Si quieres quedarte donde estás y enfrentarte al enemigo que se aproxima, **pasa al 273**.

Si prefieres bajar la escalera lo más rápidamente posible, **pasa al 55**.

37

En cuestión de segundos la salida queda bloqueada por completo. Oyes un agudo silbido y percibes un extraño olor acre. Cuando te das cuenta de que el lugar

está siendo inundado con un poderoso gas somnífero arrojado por unos diminutos agujeros que se abren cerca del suelo, estás ya sucumbiendo a su irresistible poder.

Pasa al 165.

38

Tu poder psíquico te indica que la figura que ves es una ilusión. El oudakon es una fuerza espectral colocada en ese lugar por un poderoso mago y activada por cualquier ser u objeto que se acerque a la puerta del Gran Salón.

Haciendo acopio de tu valor, ordenas a la ilusión que se difumine. El espectro que, unos segundos antes parecía tan real, se diluye como la niebla en el frío aire de la noche. Un grito sofocado de frustrada cólera resuena en las ruinas de la fortaleza.

Pasa al 293.

39

Intuyes que un puente, oculto por un poderoso conjuro, cruza el foso. Te arrodillas al borde de éste y mueves la mano de un lado a otro con la esperanza de localizarlo, pero un ruido que suena en el pasadizo detrás de ti te obliga a desistir y darte la vuelta. El sonido de pisadas se hace cada vez más intenso, no obstante el pasadizo aparece desierto. Frenéticamente sigues buscando el puente invisible.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que obtienes está entre el 0 y el 4, **pasa al 344**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 58**.

40

El guardia tira de la cuerda y el estruendo de la alarma de una campana retumba en el corredor. Aparecen más guardias con las armas desenvainadas y las viseras cerradas, dispuestos para el combate. Al verte, se lanzan por el corredor hacia ti en frenético ataque. Te atacan a la vez y debes luchar contra ellos como contra un solo enemigo.

Bestias de Zahda: DESTREZA EN EL COMBATE 30 RESISTENCIA 39

Si vences en tres asaltos o menos de tres, **pasa al 248**.

Si el combate dura más de tres asaltos, **pasa al 160**.

41

Un terrible gruñido te sigue mientras corres por la playa desierta hacia la alta pared rocosa que sirve de base a Kazan-Oud. Al principio, la arena te resulta agradablemente caliente, pero poco a poco las botas empiezan a quemarte de una manera insoportable.

Unos pocos metros delante de ti, una fila de piedras sobresalen de la abrasadora arena negra. Las piedras conducen hacia una fisura abierta en la pared rocosa.

Si quieres saltar sobre la superficie de la piedra más próxima, **pasa al 177**.

Si decides evitar las piedras y seguir caminando por la ardiente arena, **pasa al 104**.

42

El corazón te late violentamente cuando extiendes el brazo para apoderarte de la Piedra de la Ciencia. Te tiemblan los dedos anticipando el momento en que, al tocar el cristal, absorberás su vasta sabiduría. Estás aturdido por la emoción y tu mano se dispone a agarrar la piedra. De repente sientes en los dedos una quemadura. El dolor que te causa te devuelve el dominio de los sentidos. Del cristal negro ha brotado una llamarada cuya afilada punta te ha perforado la piel (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA). Las chispas crepitantes que rodean la gema negra la conectan con la Piedra de la Ciencia. Un cono de luz baña el trono y en su resplandor aparece Lord Zahda, macilento y furioso. Lleva en la mano una vara de platino con la que te apunta directamente a la cabeza.

Si tienes la Espada del Sol, **pasa al 174**.

Si no tienes este objeto especial, **pasa al 202**.

43

Las píldoras azules están hechas de raíces secas y trituradas de sabito, una planta que crece abundantemente en el bosque de Boari, pero que es muy rara en otras partes de Magnamund. Esas píldoras permiten al cuerpo humano extraer

oxígeno del agua absorbiéndolo a través de la piel. De esta manera, quien toma raíces de sabito puede «respirar» bajo el agua.

Hay píldoras suficientes para una dosis.

Pasa al 323.

44

Tu mano sangrante topa con un objeto que hay junto al borde del foso y que parece una estrecha plancha. Das las gracias a tu buena fortuna, pero antes de que puedas poner los pies en la plancha un golpe en las costillas te corta la respiración (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA) y una patada traicionera te tira al suelo en el borde mismo del foso.

Si quieres ponerte en pie y responder al ataque, **pasa al 257**.

Si intentas cruzar al otro lado del foso por la plancha invisible, **pasa al 166**.

Si decides correr el riesgo de lanzarte al foso, **pasa al 275**.

45

Ilustración III

Sacas tu arma, afianzas los pies en la arena húmeda y te enfrentas a la carga del ejército de ratas. El repugnante hedor de sus cuerpos llena el ambiente y a medida que se aproximan, sientes unas crecientes náuseas.

Si has completado el Círculo de Luz de la Ciencia del Magnakai (es decir, si posees las disciplinas de Control animal y Medicina), puedes sumar 2 puntos adicionales a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta lucha.

Ratas gigantes:: DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 80

Puedes eludir el combate después de tres asaltos escalando las abruptas rocas; si así lo haces, **pasa al 336**.

Si vences en el combate, **pasa al 283**.

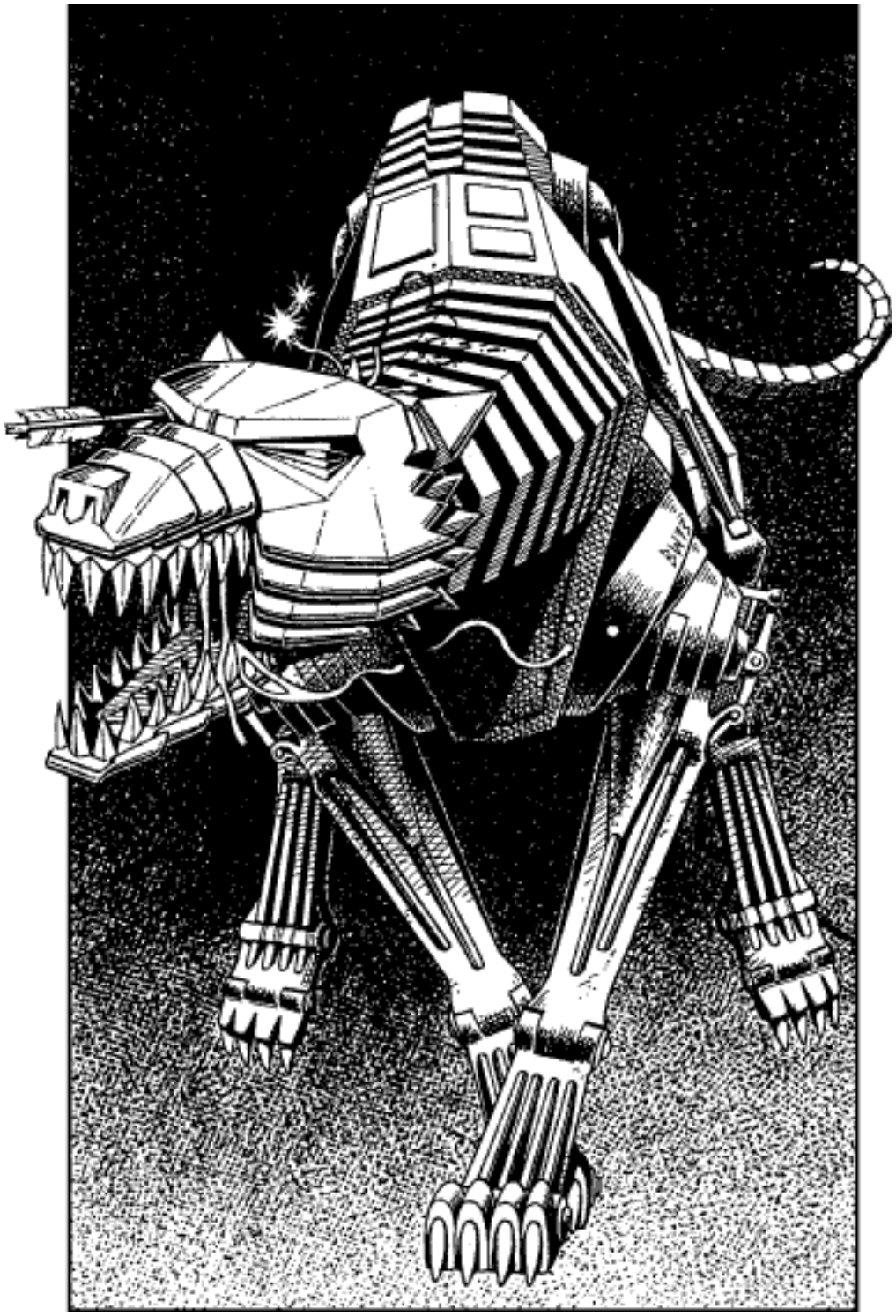


Ilustración III

Afianzas los pies en la arena húmeda y te enfrentas a la carga del ejército de ratas.

46

El pasadizo desemboca en una cámara hexagonal con dos salidas rematadas por transparentes arcos de herradura. El arco de la izquierda está hecho de rubí rojo y el de la derecha de jade verde.

Si posees la disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, Sentido de orientación o Adivinación, **pasa al 2**.

Si deseas salir por el arco de rubí rojo, **pasa al 349**.

Si prefieres franquear el arco de jade verde, **pasa al 163**.

47

Te encuentras a unos tres metros de la arcada cuando un grito estremecedor te sobresalta y te obliga a mirar por encima del hombro la terrible escena. Tres criaturas, tan altas como seres humanos, pero con una reluciente piel negra, desgarran al guerrero en un enfrentamiento encarnizado. El ruido de huesos rotos y carne arrancada te hace temblar y, al ver cómo las criaturas se tragan enteros los miembros del guerrero muerto, se te revuelve el estómago sin que puedas controlarlo. Las necrófagas criaturas gruñen de satisfacción, abriendo desmesuradamente las mandíbulas para devorar su festín. Después sus fieros ojos se fijan en ti, causándote un miedo irreprimible. Cegado por el pánico, das media vuelta y huyes hacia la oscuridad de la arcada.

Pasa al 277.

48

Apenas has recorrido unos cien metros cuando un aullido escalofriante resuena en el pasadizo detrás de ti. Te das la vuelta y divisas a un gigantesco lobo negro que corre hacia ti a una velocidad tremenda. Sus malvados ojos brillan en la débil luz del pasadizo y sus mandíbulas dotadas de grandes colmillos se abren dispuestas a morderte.

Si quieres quedarte donde estás y luchar con ese monstruo voraz, **pasa al 78**.

Si prefieres huir de la fiera lo más velozmente que puedas, **pasa al 287**.

49

Cuando tu luz ilumina la cueva, advienes que el suelo desigual está cubierto de cascotes deshechos y salpicado de manchas de sangre seca. Estás a punto de investigar un estrecho túnel que penetra en la sólida roca, cuando tu instinto del Kai te alerta frente a un escalón de poca altura que cruza de un lado a otro la cueva. Una mirada más detenida te revela que el escalón es un cuadrado perfecto de mármol que cubre los primeros tres metros de suelo del túnel.

Si quieres golpear la losa de mármol con un arma para ver si encierra alguna trampa, **pasa al 183**.

Si eliges saltar por encima de la losa y entrar en el túnel, **pasa al 127**.

Si decides internarte en el túnel andando sobre la losa, **pasa al 277**.

50

Tu flecha da en el blanco, hundiéndose profundamente en el pecho del jefe. Este grita como un animal y cae de bruces, clavándose su propia espada. Sueltas el Arco y empuñas un arma de mano para hacer frente a los otros guardias que, sin arredrarse por la muerte de su jefe, te atacan.

Bestias de Zahda Beastmen: DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 35

Si vences en tres asaltos o en menos de tres, **pasa al 248**.

Si el combate dura más de tres asaltos, **pasa al 160**.

51

Después de varios intentos, logras por fin encender una llama, que arde despidiendo brillante luz, pero pronto se apaga al consumir rápidamente el poco oxigeno que queda dentro de la burbuja. Comienzas a ahogarte y desesperado te desgarras la garganta y el pecho mientras caes de rodillas en esta tumba transparente y sin aire.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

52

Haciendo acopio de tus reservas de poder psíquico, lo concentras sobre el tronco

que cae hacia ti. Logras disminuir la velocidad de su caída e introducir uno de sus extremos en un agujero del primer peldaño de la escalera al otro lado del boquete. Durante unos instantes el tronco permanece vertical y luego empieza a oscilar de un lado a otro como un gigantesco metrónomo, hasta que se derrumba sobre el boquete haciendo un enorme estruendo. Cuando el polvo se aclara, puedes ver un puente perfecto. Sin perder tiempo, lo cruzas y rápidamente subes las escaleras que te separan de la brecha abierta en la muralla de la fortaleza.

Pasa al 27.

53

El dolor pronto te resulta insoportable (pierdes 5 puntos de RESISTENCIA). Mientras retrocedes aturdido con pasos vacilantes, los golpes aceleran su velocidad: a menos que actúes con rapidez, te destruirán la mente.

Si quieres atacar a la mano, **pasa al 136**.

Si tienes un Petardo y decides arrojarlo contra el pedestal, **pasa al 157**.

Si echas a correr entre las dos columnas verdes para escapar por el pasadizo del otro lado, **pasa al 103**.

54

Tus habilidades básicas del Kai te permiten deducir que la fuerza que mantiene cerrada la puerta es mágica, no mecánica. Cualquier intento de descubrir su secreto está condenado al fracaso por el encantamiento que la protege. De mala gana te retiras de la puerta y abandonas la cámara por la escalera.

Pasa al 193.

55

La escalera desciende hasta un vestíbulo desierto que conduce a dos grandes puertas de reluciente bronce. Suntuosos tapices y estatuillas de oro adornan las paredes a ambos lados y una lujosa fuente de mármol plateado llena el vestíbulo con su melodioso y burbujeante sonido.

Cuando sólo has recorrido unos pocos metros, un guardia provisto de armadura sale de detrás de la fuente. Está armado con una ballesta con la que te apunta al pecho.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar o la Adivinación, suma 3 al número que hayas obtenido.

ISi el total está entre 0 y 2, **pasa al 189**.

Si es 3 o más de 3, **pasa al 62**.

56

Rápidamente, registras los cuerpos de las bestias muertas, buscando algo que pueda arrojar alguna luz sobre los misterios de la fortaleza. Después de vaciar su carga y sus bolsillos, examinas los siguientes objetos:

2 Hachas (Armas)
1 Arco (Armas)
2 Lanzas (Armas)
1 Carcaj con 4 Fechas (Lista de Armas)
Alimento suficiente para 4 Comidas (Comidas)
Bolsa con Hierbas (Objetos de la mochila)
Frasco de Vino (Objetos de la mochila)

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina y quieres identificar las Hierbas, **pasa al 129**.

Si deseas examinar el sarcófago, **pasa al 83**.

Si decides salir de la sala por el túnel que hay a tu izquierda, **pasa al 201**.

Si prefieres entrar en el túnel por el que han aparecido las bestias, **pasa al 323**.

57

Tienes la sensación de que ni las cuerdas ni las rocas son lo que parecen ser: una terrible aura de maldad las envuelve. Tratas de ahondar en esa impresión, pero tu concentración se dispersa al dar el bote violentos tumbos. En cuestión de segundos va a chocar contra el malecón.

Si quieres saltar al agua para no estrellarte contra el muro de piedra, **pasa al 325**.

Si deseas agarrarte a una de las cuerdas que cuelgan sobre el lago, **pasa al 203**.

Si prefieres cerrar los ojos y rezar, **pasa al 239**.

58

Palpas con la mano el vacio del foso sin encontrar nada. De repente las pisadas se detienen. Oyes un penetrante chasquido, como el de un látigo, y en el dorso de tu mano aparece un verdugón rojo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Sientes la presencia del enemigo que te ha causado esa herida, pero no puedes verlo.

Si deseas seguir buscando un medio de cruzar el foso, **pasa al 44**.

Si prefieres quedarle donde estás y combatir con el enemigo invisible, **pasa al 257**.

59

En el pasadizo, el calor y el ruido se hacen mayores a medida que te adentras en él. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de la Concentración y hayas alcanzado el rango de Primado, debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA, debido al calor y al humo sofocantes. Otro túnel se vislumbra entre la humareda sulfurosa a tu derecha. Llorándote los ojos, lo examinas: a lo lejos brilla un rojo resplandor a través de una grieta. El suelo vibra con un incesante ruido metálico de objetos que pican la piedra. Este ruido, junto con el hedor del aire, contribuye a entorpecerte los sentidos.

Si quieres investigar el resplandor rojo, **pasa al 144**.

Si decides ignorarlo y seguir avanzando por el túnel, **pasa al 71**.

60

No bien tocas la niebla con la mano, un terrorífico rayo azul se dirige hacia ti desde un extremo del techo. Sientes un agudo dolor en el brazo y la sacudida te lanza al agua (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA).

Si tienes un Frasco de píldoras azules, **pasa al 230**.

Si no tienes este objeto, **pasa al 263**.

61

Tu luz ilumina la húmeda penumbra del pasadizo. Inmediatamente delante de ti ves una caverna, de cuyo techo abovedado penden rezumantes estalactitas, como gruesas lanzas de piedra blanca. Pisando con gran precaución avanzas por la caverna. Sientes en la piel un agudo picor, cuando unos sonidos peculiares emanan de las sombras.

Recorres un sinuoso camino a través del laberinto de túneles, resbalando en rocas cubiertas de musgo, raspándote la cabeza en techos bajos y teniendo que subir y bajar a gatas montículos y terraplenes hasta que llegas a una cámara de lisas paredes labradas con precisión en la dura roca. Una escalera asciende a través de un arco a tu izquierda y enfrente de ti divisas una puerta de piedra maciza.

Si quieres examinar la puerta de piedra, **pasa al 274**.

Si prefieres subir por la escalera, **pasa al 193**.

62

Cuando echas a correr hacia él, el guardia dispara contra ti. Su gesto de burla denota la seguridad que tiene de que pronto serás hombre muerto. Te apartas hacia un lado para esquivar el dardo mortal, escapando con una manga desgarrada y destruyendo la confianza del guardia. Luego le atacas y él intenta parar tu primer golpe con la ballesta descargada. Se la arrancas de los temblorosos dedos, dejándole sin arma.

Guardia del Salón del Trono: DESTREZA EN EL COMBATE 14 RESISTENCIA 22

Si vences en la pelea, **pasa al 282**.

63

Ilustración IV

Te agachas en silencio, con los nervios y músculos tensos y dispuestos para el combate. Un nuevo sonido llega a tus oídos. No proviene de la cámara, sino del túnel en el que estás escondido. Es el sonido que hacen las cáscaras al romperse.

Al darte la vuelta, ves una serie de viscosas y sinuosas culebras, cada una de ellas tan larga y gruesa como tu brazo, que salen de los huevos. Instintivamen-

Ilustración IV

Al darte la vuelta, ves una serie de viscosas y sinuosas culebras que salen de los huevos.

te se deslizan hacia ti, atraídas por el calor de tu cuerpo e impulsadas por el insaciable deseo de alimento.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, **pasa al 281**.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal, **pasa al 210**.

Si no dominas ninguna de estas Disciplinas, **pasa al 178**.

64

Cuando apenas has recorrido unos tres metros por el corredor, recibes un terrible golpe en el pecho que te hace perder el equilibrio. En el aire, encima de ti, aparece la figura fantasmal de un descarnado guerrero cuyas manos empuñan una lanza ensangrentada. Tu herida es muy profunda y mortal y, mientras te desangras, la imagen se difumina poco a poco en la oscuridad.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

65

Tienes la irresistible sensación de que la entrada está defendida por una trampa. El asqueroso olor te recuerda tu primera partida de caza en las estribaciones de las montañas de Durncrag en Sommerlund cuando sólo eras un iniciado del Kai. Entonces descubriste por casualidad una antigua madriguera de osos que alojaba a una colonia de víboras de las marismas. El hedor que arroja la boca de la cueva es idéntico al terrible olor que despedía la madriguera.

Si quieres entrar en la cueva, **pasa al 258**.

Si decides volver a la playa, **pasa al 30**.

66

Examinas la placa que bloquea el mecanismo de la cerradura. Si pudieras apartarla, tal vez lograrías abrir la puerta.

Si tienes una espada, **pasa al 252**.

Si no tienes una espada, **pasa al 263**.

67

Tu flecha vuela por el humeante aire y atraviesa la frente perruna de la criatura que va en cabeza. Esta se detiene espantada y emite un sonido siseante. Después estalla en llamas. El fuego la consume por completo en pocos segundos. Su cuerpo se desintegra y los fragmentos ardientes se esparcen por el suelo como lava líquida. Las otras criaturas no parecen inmutarse y aceleran el paso. De sus dedos palmeados salen unas curvas garras dispuestas para el ataque.

Si decides disparar otra flecha, **pasa al 175**.

Si prefieres colgarte el Arco al hombro y escapar por la arcada opuesta, **pasa al 241**.

68

La Espada parece corriente y vulgar, pero el bloque sobre el que reposa despide una intensa aura mágica. Tu Disciplina del Magnakai te previene de acercarte más.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, **pasa al 124**.

Si tienes una cuerda y deseas echar el lazo a la Espada, **pasa al 182**.

Si decides ignorar la Espada y dejar la cámara por el túnel de la izquierda, **pasa al 298**.

Si prefieres salir por el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

69

Las criaturas, que visten túnicas de color púrpura, se levantan de la mesa gritando y apuntándote con dedos acusadores. Al instante resuena en el corredor la estridente alarma de una campana. Guardias provistos de negras armaduras, como aquellos con los que te has encontrado antes, aparecen en el corredor, con las armas desenfundadas y las viseras de sus cascos cerradas, dispuestos para el combate. Al verte, se lanzan sobre ti en impetuoso ataque.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 50**.

Si decides defenderte con un arma de mano, **pasa al 316**.

70

El Zagothal es completamente ciego y sordo. Utilizando tu habilidad para enmascarar el olor y el calor de tu cuerpo, consigues eludir el ataque de la criatura y escapar hacia la distante pared rocosa. En ella descubres una fisura que recorre verticalmente su negra superficie y estás a punto de entrar cuando el crujido de algo que se desliza en el oscuro interior te hace dudar.

Si quieres penetrar en la fisura, **pasa al 16**.

Si prefieres seguir caminando por la playa, **pasa al 173**.

71

Medio cegado por el humo, no ves un cable tendido a la altura de las rodillas a través del corredor. Pero, tan pronto como lo tocas con la pierna, tu instinto de supervivencia te previene con la rapidez del relámpago de una trampa. En el techo se oye un chirrido y dos paredes de piedra comienzan a descender simultáneamente, amenazando con cortarte la salida por ambos lados.

Si intentas lanzarte de cabeza por la abertura que tienes delante y que se estrecha por momentos, **pasa al 337**.

Si decides escabullirte por debajo de la pared que desciende detrás de ti, **pasa al 169**.

Si prefieres quedarte donde estás, **pasa al 37**.

72

Los puños llameantes de la criatura te chamuscan la túnica, pero tu maestría del Magnakai te permite sobrevivir a ese calor abrasador. El ataque es violento, poco preciso, y eludes los golpes sin dificultad. Agachándote por debajo del brazo de la criatura, saltas hacia las llamas, pero la vista del fuego te hace vacilar.

Si quieres penetrar en el fuego, **pasa al 204**.

Si decides quedarte donde estás y combatir con el hombre en llamas, **pasa al 126**.

73

Levantas la tapa de uno de los cajones con tanta facilidad como si estuvieras pelando una naranja madura. Las húmedas tablas se te deshacen en las manos y sus trozos caen sobre los deslustrados platos de peltre que hay en el interior del cajón. De una patada rompes el lateral de otro cajón, oyendo el sonido de porcelana rota. Ese cajón está lleno de antiguos jarrones de Kakush, tal vez parte del cargamento de un barco que se hundió en los arrecifes hace más de diez años.

Estás a punto de marcharte cuando algo inusual te llama la atención: por debajo de un tonel vacio sobresale el extremo de un cilindro como los que se utilizan para guardar mapas. A diferencia del resto de los objetos de ese almacén, que están sucios y deteriorados, el cilindro de cobre está limpio y nuevo. Una vez abierto, vuelcas el contenido en la palma de tu mano: un pequeño trozo de pergamino y un Diamante (puedes guardarte este objeto especial en el bolsillo). El pergamino muestra una serpiente con un gran ojo, dibujada en tinta roja. Está enrollada alrededor del número **123**. Anota este número en el margen de tu Carta de Acción—puede serte útil más adelante.

Convencido de que en ese cuarto no hay nada más que pueda tener utilidad o interés para ti, sales hacia la escalera.

Pasa al 11.

74

Los tapices son semejantes a otros que has visto en los niveles inferiores de Kazan-Oud, extraordinariamente bellos y valiosos. Sin embargo, lo que tiene para ti mayor interés es lo que descubres detrás de uno de ellos: una puerta secreta. Tu sentido básico del Kai te revela un diminuto botón incrustado en la pared. Lo aprietas y la puerta se abre, dejando al descubierto un túnel circular de brillante acero. Entras rápidamente en el túnel y la puerta se cierra detrás de ti momentos antes de que los guardias de Zahda irrumpan en el vestíbulo.

Después de recorrer unos quince metros del reluciente tubo de acero llegas a una puerta circular que hay en la pared de tu izquierda.

Si quieres abrir la puerta y entrar por ella, **pasa al 15**.

Si prefieres continuar por el tubo, **pasa al 90**.

75

Tu flecha le roza el hombro, pero no le impide alcanzar la cuerda. Al instante, el

estruendo de la alarma de una campana retumba en el corredor. Aparecen más guardias con armadura, las armas desenfundadas y la visera cerrada, listos para el combate. Al ver a su camarada herido, se lanzan hacia ti por el corredor en un frenético ataque. Tienes que combatirlos como a un solo enemigo.

Bestias de Zahda: DESTREZA EN EL COMBATE 30 RESISTENCIA 39

Si vences en tres asaltos o en menos de tres, **pasa al 248**.

Si el combate dura más de tres asaltos, **pasa al 160**.

76

El Lekhor se agita y debate con furor frustrado al no poder librarse de ti. De pronto alza la cabeza y arroja una gota de veneno, que te da en el dorso de la mano. Quema como una daga al rojo vivo y no puedes reprimir un grito de dolor. La serpiente azota el aire con su lengua bífida a pocos centímetros de tu cara.

Lekhor: DESTREZA EN EL COMBATE 16 RESISTENCIA 30

A causa de tu precaria posición no puedes utilizar el escudo durante la lucha,[3] y, debido al corrosivo veneno del Lekhor, debes *multiplicar* por 3 los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate.

Si vences al Lekhor, **pasa al 296**.

77

Sientes un dolor punzante detrás de los ojos cuando la mano te oprime la cabeza. Los putrefactos dedos te perforan el cráneo y lo ves todo rojo, mientras espasmos incontrolables sacuden tu cuerpo. La horrible mano sigue taladrándote cada vez a mayor profundidad, nutriéndose del único alimento que puede sustentarla: cerebro humano vivo.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

[3] De acuerdo a libros posteriores (cf. *Las Mazmorras de Torgar* Sección 304), también serías incapaz de usar cualquier arma de dos manos (por ejemplo, Espadón, Lanza, Estaca) en este combate.

78

Ilustración V

El enorme lobo se abalanza sobre ti, arrojándote al suelo con el peso de su cuerpo macizo. Sus colmillos te desgarran el brazo y su saliva corrosiva te salpica el rostro. Contraatacas desesperadamente y le asestas un golpe en el cuello. Luchas con todas tus fuerzas y toda tu habilidad para deshacerte de esta bestia cruel, que es inmune al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Lobo de la Muerte: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 40

Si vences en la pelea, **pasa al 341**.

79

Un gesto de horror aparece en el rostro del guerrero cuando tu flecha silba cortando el aire. Abre la boca para gritar, pero el grito se le ahoga en la garganta al clavársele la flecha en el pecho. Se tambalea con los brazos extendidos como queriendo agarrarse a la barandilla de la pasarela y se desploma en la humeante sima.

Bajo la arcada resuena un feroz aullido. Colocas otra flecha en el Arco y apuntas hacia la oscuridad. Sordos murmullos se hacen cada vez más audibles, haciéndote estremecer. De las sombras surgen tres criaturas de piel oscura que emiten gruñidos y silbidos a través de los dientes apretados y te miran fijamente con sus fieros ojos. Se ríen de una manera repulsiva y avanzan a grandes saltos.

Si intentas matar a las tres criaturas con tu Arco, **pasa al 328**.

Si decides colgarte el Arco al hombro y escapar por la arcada opuesta, **pasa al 241**.

80

A pesar de la alarma que da una campana y del ruido de pisadas que se acercan presurosas, registras rápidamente los cadáveres antes de bajar la escalera. Encuentras los siguientes objetos:

1 Lanza
2 Espadines
1 Hacha
2 Dagas

Ilustración V

El lobo de la muerte se abalanza sobre ti, arrojándote al suelo con el peso de su cuerpo macizo.

1 Maza
6 Coronas de Oro

Si te quedas con alguno o algunos de estos objetos, haz los ajustes necesarios en tu Carta de Acción.

Pasa al 55.

81

La rapidez de tu ataque pilla completamente desprevenido a tu enemigo. Intenta parar tu primer golpe con su ballesta descargada, pero tú se la arrancas de los dedos temblorosos, dejándole desarmado.

Guardia del Salón del Trono: DESTREZA EN EL COMBATE 14 RESISTENCIA 22

Si vences en la pelea, **pasa al 105**.

82

Cuando empiezas a subir los resbaladizos escalones de piedra, un trueno lejano resuena al otro lado del lago y unas gotas de lluvia salpican la capucha de tu túnica del Kai. Se está preparando una gran tormenta. En el momento en que llegas a la boca de la cueva, un viento feroz azota la pared rocosa y el suelo vibra con cada trueno que sigue a los relámpagos de color verde espectral. De la cueva sale un olor a aire viciado. Estás deseando resguardarte de la tormenta, pero el hedor a podredumbre te hace dudar a la entrada de la cueva.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 65**.

Si decides entrar en la cueva, **pasa al 277**.

Si prefieres no entrar, no tienes otra opción sino bajar la escalera hasta la playa; si así lo haces, **pasa al 30**.

83

El sarcófago está cubierto de complicados relieves que representan una procesión de extrañas criaturas: algunas de ellas son en parte humanas, en parte

animales; otras son totalmente distintas de cualquier ser conocido por ti. Un relieve en particular atrae tu atención: el de una culebra enrollada alrededor de una hilera de tres bolones de piedra. Te recuerda una cerradura diseñada por los cerrajeros de Holmgard, la capital de tu patria.

Tus penetrantes ojos captan una fina hendidura que recorre verticalmente la piedra. Sigues la línea con la mirada y descubres que forma el perfil de una puerta cerrada.

Si intentas abrir la puerta, **pasa al 115**.

Si quieres salir de la sala por el túnel que hay a tu derecha, **pasa al 323**.

Si prefieres abandonar la sala por el túnel que hay a tu izquierda, **pasa al 201**.

84

No encuentras resistencia y atraviesas con la mano la piel de la burbuja como si la hundieras en el agua. Sin embargo, cuando intentas retirarla, la transparente membrana te oprime la muñeca como una tenaza. Mientras el lobo te clava sus colmillos en las piernas, la burbuja te rodea la mitad superior del cuerpo.

En un horrible minuto eres simultáneamente asfixiado y hecho trizas.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

85

La escalada resulta una de las más dificultosas que jamás hayas intentado. Hay muy pocos sitios en los que puedas asentar los pies y durante la mayor parte del tiempo tus brazos tienen que soportar todo el peso del cuerpo. Avanzas lenta y penosamente. Ráfagas de viento y lluvia dificultan aún más tus esfuerzos.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte y súmale 2. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Primado, puedes restar 2 del total que hayas obtenido. La cifra resultante indica el número de puntos de RESISTENCIA que pierdes debido a las heridas y a la fatiga antes de llegar al otro lado del boquete.

Dolorido y exhausto subes hasta lo alto de la escalera y te acercas a la brecha abierta en la muralla de la fortaleza.

Pasa al 27.

86

Te aplastas entre dos de los capullos de seda que cuelgan de la pared y utilizas tu habilidad del Magnakai para enmascarar el calor y el olor de tu cuerpo. La horrible criatura se detiene y sus mandíbulas chascan el aire con frustración. Vuelves la cabeza y examinas uno de los capullos. Un escalofrío te recorre la médula espinal al ver que el interior del capullo contiene los restos podridos de una mujer guerrera.

La súbita impresión te hace respirar con fuerza. Inmediatamente, el gusano se desliza hacia adelante, impulsado por sus cortas y flexibles patas. No puedes hacer otra cosa sino rezar para que no haya descubierto tu escondite.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que has obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 109**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 278**.

87

-Sígueme -te grita el guerrero por encima de su hombro al verte correr por la pasarela con las criaturas pegadas a tus talones.

Los acontecimientos se desarrollan con demasiada rapidez como para que puedas racionalizar tus acciones; el instinto es ahora tu único guía. Al llegar al arco, el guerrero se para súbitamente y extiende los brazos a ambos lados para detenerte. Chocas con él en un encontronazo que te corta la respiración, pero sus fuertes manos te sujetan por la mochila y te mantienen en pie.

-¡Una trampa de culebras! -grita señalándote una losa del suelo-. ¡Maldito sea este lugar infernal! ¿Es que ningún sitio está a salvo de la maldad de Zahda?

Un alarido de júbilo malicioso te hace volver la cabeza. Las criaturas están más cerca de lo que suponías.

-¡Salta! -te vocea el guerrero-. ¡Por lo que más quieras, salta!

Si decides saltar por encima de la losa, **pasa al 268**.

Si prefieres quedarte donde estás y combatir al enemigo que arremete contra ti, **pasa al 299**.

88

Del suelo y de las paredes brotan chorros de fuego que te ciegan momentáneamente. Una oleada de calor te azota el rostro, chamuscándote el pelo y las pestañas (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), y obligándote a retirarte para no ser quemado vivo.

De pronto se oye un grito horripilante. Algo se aproxima a ti a través del fuego. Al instante, una forma humana envuelta en llamas aparece tambaleándose y lanzando alaridos salvajes, mientras te ataca con violentas arremetidas de los brazos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, **pasa al 72**.

Si te dispones a defenderte, **pasa al 126**.

Si quieres evitar al feroz atacante y penetrar en ese infierno, **pasa al 204**.

Si prefieres eludir a ambos retrocediendo a todo correr por el túnel, **pasa al 320**.

89

Tienes la impresión de que el puente es lo bastante fuerte como para resistir tu peso mientras no sufra una sacudida brusca o violenta. Semejante sacudida podría fácilmente abrir alguna de las muchas grietas que recorren su estructura de piedra.

Prevenido por tu Disciplina del Magnakai, entras en el puente y avanzas con precaución.

Pasa al 243.

90

Conforme avanzas, la temperatura aumenta constantemente hasta que te encuentras bañado en sudor. Las planchas de acero del túnel están tan calientes que no se pueden tocar y de las suelas de tus botas sale humo por donde el cuero está a punto de quemarse.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración o un Amuleto de Platino, **pasa al 24**.

Si no posees ni la habilidad ni el objeto especial, **pasa al 324**.

91

Con gran consternación descubres que el túnel no es más que una cueva poco profunda que alberga una nidada de huevos, cada uno de ellos tan grande como un barril de cerveza. Los huevos reposan sobre un montón de fardos y ropas desgarradas, todo lo que queda de anteriores aventureros que fueron víctimas de la gigantesca culebra. Una furibunda lengua bífida te obliga a salir del túnel, advirtiéndote que puedes correr la misma suerte que esos desgraciados.

Si deseas examinar los huevos más detenidamente, **pasa al 148**.

Si prefieres buscar un modo de escapar del túnel, **pasa al 346**.

92

Avanzas por el pasadizo confiando en tu habilidad para enfrentarte con la aparición repentina de cualquier guardia lo suficientemente desafortunado como para cruzarse contigo. A ambos lados del pasadizo vislumbras oscuras aberturas y examinas atentamente el suelo delante de ti en busca de señales de trampas o fosos.

El pasadizo se torna húmedo y oscuro. A lo lejos resuenan chasquidos de látigos, gritos y lamentos: los horribles sonidos de la tortura.

Si deseas seguir adelante por ese pasadizo, **pasa al 36**.

Si prefieres deshacer lo andado y tomar el otro pasadizo, **pasa al 20**.

93

Abrirte camino a través de las telas de araña resulta más difícil de lo que preveías. Pronto hilos pegajosos y gruesos como sogas te rodean de la cabeza a los pies y horrorizado sientes que empiezan a apretarte. Es demasiado tarde para eludir el combate. Debes luchar si quieres salvar la vida. Tu enemigo es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica. Debido a tu limitación de movimientos, resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda esta pelea.

Telas de araña: DESTREZA EN EL COMBATE 14 RESISTENCIA 34

Si vences en el combate, **pasa al 131**.

94

Miras hacia atrás justo a tiempo de ver cómo el lobo llega al recodo. La vista de sus relucientes colmillos te hace estremecer de espanto, pero con gran sorpresa tuya la bestia no prosigue la caza. Se detiene y, con el terror y la rabia reflejados en su horrible rostro, observa cómo desapareces en el lóbrego corredor.

Pasa al 240.

95

Cuando el guerrero se encuentra en medio de la pasarela, bajo la arcada resuena un aullido feroz. El hombre gira sobre sus talones y se dispone a combatir. Se oyen unos sordos murmullos que te hacen estremecer. De las sombras surgen tres criaturas de piel oscura y brillantes y fieros ojos que emiten gruñidos y silbidos a través de sus apretados dientes. El guerrero comienza a temblar y no consigue sostener firmemente su espada. Cuando las criaturas se abalanzan sobre él, los nervios le traicionan y, dando media vuelta, huye hacia donde tú estás.

-Sálvate, extranjero, o te devorarán vivo.

Si decides correr tras el guerrero y eludir a las criaturas escapando por la arcada opuesta, **pasa al 87**.

Si eliges atacar al guerrero cuando esté más cerca, **pasa al 345**.

Si prefieres dejarle pasar y enfrentarte a las criaturas tú solo, **pasa al 249**.

96

Cuando la Espada se separa del bloque suena un tremendo aullido, como el de un lobo montes que aúlla a la luna llena. Sobresaltado, retrocedes atropelladamente, temiendo que la Espada se convierta de un momento a otro en un monstruo voraz. Tardas varios minutos en dominar el miedo.

Maldiciendo de tu difícil situación, enfundas el arma recién hallada y consideras por qué salida debes abandonar la cámara.

Si quieres salir por el túnel de la izquierda, **pasa al 48**.

Si prefieres hacerlo por el túnel de la derecha, **pasa al 176**.

97

La criatura parece inmune a tu ataque. Rápidamente la lengua se dobla detrás de ti y se te enrolla alrededor del cuello, oprimiéndote con doble vuelta. Un tremendo tirón te saca de la fisura y te arrastra hacia la horrible boca.

El terror y el dolor ceden paso en ti a una ciega desesperación cuando sientes en tu rostro el fétido aliento del monstruo.

Si tienes algún Petardo, **pasa al 10**.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 317**.

Si no posees ninguno de estos objetos especiales, **pasa al 331**.

98

Con gran precaución, das la vuelta al trono, empuñando el arma y dispuesto a golpear con ella. Cuando llegas a la parte delantera del trono, el corazón te da un brinco en el pecho: tus ojos se encuentran con la fría y penetrante mirada de Lord Zahda, que se ríe con gesto de burla y te apunta con una vara de platino a la cabeza.

Si tienes la Espada del Sol, **pasa al 174**.

Si no tienes este objeto especial, **pasa al 202**.

99

Percibes que el aire está mucho más caliente en el túnel del norte que en el del oeste. A juzgar por el olor a azufre que impregna la caverna, en el túnel del norte debe desarrollarse algún tipo de actividad volcánica.

Si deseas investigar esta actividad, **pasa al 59**.

Si decides que el túnel del oeste es más seguro, **pasa al 323**.

100

Ilustración VI

Penetras en una cámara en la que se alza una elevada estatua de bronce. Inmediatamente reconoces su tocado y sus ropas característicos: es un Zakhán, un gobernante del imperio desértico de Vassagonia. La estatua parece muy preocupada: tiene los brazos extendidos en un gesto desesperado y la expresión de la cara muestra tristeza y pesar. Más allá de la estatua hay una puerta en la pared, pero descubres que está cerrada con llave.

La niebla del techo se vuelve más brillante. De nuevo aparece la calavera y te habla con una voz tan consoladora como el graznido de un cuervo:

> 'Escucha con atención,
> lo que le dice el Zakhán;
> si no le respondes bien,
> se va a poner a llorar.'

La calavera desaparece en el neblinoso techo y tú contemplas asombrado cómo los labios de bronce de la estatua empiezan a moverse. Una voz áspera resuena desde las profundidades del cuerpo de metal hueco:

'Mi hija tiene tantas hermanas como hermanos, mientras que cada uno de sus hermanos tiene dos veces más hermanas que hermanos. Contesta, sabio guerrero: ¿cuántos hijos y cuántas hijas tengo?'

Reflexiona con cuidado y, cuando tengas la respuesta, escribe primero el número de hijos del Zakhán y a continuación el número de hijas. Pasa a la entrada que tenga la cifra resultante.[4]

Si no das con la respuesta a la adivinanza del Zakhán, **pasa al 270**.

101

De improviso, una sólida puerta de hierro se cierra detrás de ti, impidiéndote el acceso a la cámara. Ruidos lejanos de cadenas y cerrojos hacen que se te acelere el pulso e instintivamente empuñas un arma para defenderte de cualquier ataque. Transcurren unos minutos sin que ocurra nada, por lo que aflojas la tensión.

Si decides averiguar adónde conduce el túnel, **pasa al 277**.

[4]Para pasar a la Sección que escojas hay varios métodos. Uno de ellos consiste en acceder al Índice de contenidos, pinchar en *Secciones numeradas* y elegir la Sección apropiada de la lista.

Si has elegido la respuesta correcta al enigma del Zakhán, una nota en esa sección te lo indicará.

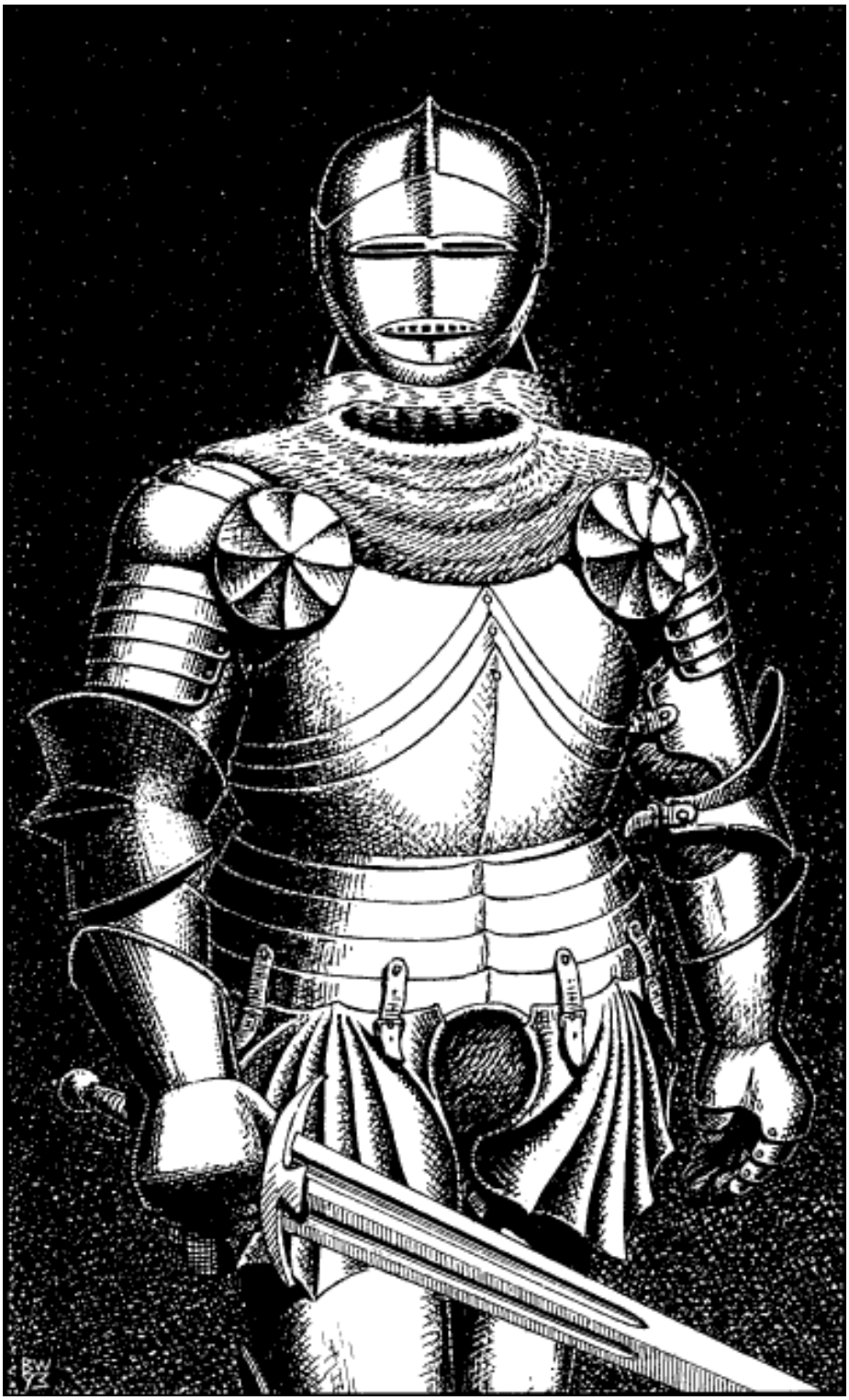


Ilustración VI

Penetras en una cámara en la que se alza una elevada estatua de bronce: representa a un Zakhán, un gobernante de Vassagonia.

Si intentas forzar y abrir la puerta de hierro, **pasa al 214**.

102

El panel se cierra automáticamente y los botones recuperan su posición original.

Si decides dejar la sala por el túnel que hay a tu izquierda, **pasa al 201**.

Si eliges salir por el túnel que hay a tu derecha, el mismo por el que han entrado los guerreros de negras corazas, **pasa al 323**.

103

Chocas contra una barrera invisible, un campo de energía destructora que fluye entre las dos columnas verdes. Con una atronadora sacudida eres repelido por ese escudo y retrocedes tambaleándote en la cámara (pierdes 8 puntos de RESISTENCIA, 6 sólo si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración).

Si aún sigues vivo, **pasa al 116**.

104

A no ser que poseas la Disciplina del Magnakai de la Concentración, al llegar a la fisura has perdido 3 puntos de RESISTENCIA debido al efecto de la abrasadora arena. De pie ante la hendidura, oyes el crujido de algo que se arrastra en su oscuro interior. De repente, un bulto redondo y negro irrumpe de la superficie del lago. Un horrible aullido rompe el silencio de la noche cuando la esfera se precipita hacia a ti a través de la playa.

Si quieres refugiarte en la fisura, **pasa al 16**.

Si deseas sacar tu arma y disponerte a combatir, **pasa al 342**.

Si tienes un Arco y decides usarlo, **pasa al 225**.

105

Corres hacia tu compañero herido y descubres que todavía está consciente, aunque ha perdido mucha sangre. Utilizando tu habilidad, le curas la herida lo mejor que puedes, pero ésta es profunda y grave y sólo puedes prolongarle la vida unos

minutos como máximo. Le hablas de tu misión y de la ayuda que los Ancianos Magos te han prestado y que te ha permitido entrar en Kazan-Oud. Cuando le cuentas tu viaje por aire a Herdos en la nave celeste de lord Paido, observas que sus ojos se empañan de lágrimas al reconocer ese nombre.

-Me llamo Kasin -dice con tristeza-. Lord Paido es mi hermano.

Reparas entonces en el parecido de sus penetrantes ojos y de su mandíbula cuadrada.

-Estoy acabado, Señor del Kai -continúa diciéndote; tiene el rostro bañado en sudor-, pero puedo y quiero ayudarte en tu misión. Escucha atentamente. Allí, detrás de un tapiz, hay un pasadizo secreto. Conduce al trono de Zahda. Sobre el trono está la Piedra de la Ciencia de Herdos. Pero ten cuidado. Zahda la ha acoplado a una gema mágica del reino de Naaros. Él mismo extrae su poder de esa maldita gema. Si quieres triunfar, primero debes destruir la gema de Naaros o perecerás. Por desgracia, no puedo ayudarte a escapar de Kazan-Oud. pues fui capturado mucho antes de alcanzar la superficie. Pero si llegas a la playa, dirígete al viejo malecón de piedra. Debajo de sus escalones escondí mi barca.

Te aprieta la mano con la suya cuando un ramalazo de dolor le sacude todo el cuerpo.

-Si regresas a Elzian -balbucea-, dile a mi hermano que mi muerte no ha sido inútil... Que los dioses te protejan, Lobo Solitario.

Sus ojos se cierran definitivamente y tú prometes que su valentía pervivirá en el recuerdo de los vakeros, sus bravos compañeros de armas.

Pasa al 282.

106

Cuando te faltan menos de veinte metros para alcanzar el túnel del oeste, sientes en la espalda un tremendo dolor y tu pecho estalla arrojando sangre y llamas. Te tambaleas y caes, virtualmente partido en dos por un poderoso rayo de energía destructiva. Pocos segundos después de chocar contra el suelo de piedra mueres víctima del rayo de energía de un Dhax.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

107

Tu mano atraviesa la superficie de la primera burbuja hallando poca resistencia,

como si la hundieras en un estanque de agua. Pero cuando intentas moverla, la elástica piel de la burbuja la atenaza como con unos grilletes. Forcejeas para librarla, mas lo único que consigues es que la burbuja te aprisione el brazo entero. Pronto envuelve todo tu cuerpo, encerrándolo dentro de su hermética piel.

Los ojos están a punto de salírsete de las órbitas y los pulmones te estallan por la falta de aire en esta transparente prisión (pierdes 6 puntos de RESISTENCIA).

Si tienes una espada y decides usarla para cortar la piel de la burbuja y salir de ella, **pasa al 26**.

Si tienes una Antorcha y Yesca o una Linterna y deseas encenderlas para poder escapar, **pasa al 51**.

Si tienes una Esfera de Fuego de Kalte, **pasa al 145**.

Si no tienes ninguno de estos objetos, **pasa al 292**.

108

La corriente del río es tan impetuosa que te arrastra hasta muy adentro del lago. El peso de tu equipo, la fatiga y el agua inficionada contribuyen a minar tus fuerzas. No puedes mantener la cabeza sobre el agua y, debido a la falta de oxigeno, pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 158.

109

Contienes las náuseas, que se vuelven cada vez más fuertes, mientras el gusano se desliza junto a ti rozándote la espalda con su viscoso cuerpo. En cuanto ha pasado, sales del escondite y echas a correr por el corredor, impaciente por poner la mayor distancia posible entre ti y el horrible gusano, por si se le ocurre volverse y perseguirte.

Pasa al 46.

110

Ilustración VII

Cuatro guerreros de siniestro aspecto entran en la sala marchando en fila india.

En un primer momento su negra armadura y sus cascos parecidos a calaveras le inducen a creer que son Drakkarim, los malignos guerreros humanos que sirven a los señores de la Oscuridad de Helgedad. Pero cuando se detienen delante del sarcófago, te das cuenta de que no pueden ser humanos. De sus grandes hombros inclinados nacen unos brazos extraordinariamente largos y las manos con que sujetan las armas están cubiertas de pelo hirsuto y rojo. Sus dedos acaban en curvadas garras amarillas y de la espalda les cuelgan negros rabos que terminan en un penacho, como la cola del león.

Su jefe da una orden y se acerca a la tumba de granito gris. Luego alza el peludo puño y aprieta tres botones incrustados en la piedra. Un panel secreto se descorre dejando una abertura por la que entran los cuatro guerreros, que desaparecen de tu vista. Después, el panel se cierra silenciosamente.

Si deseas examinar el sarcófago, **pasa al 83**.

Si eliges abandonar la sala por el túnel por el que han aparecido los guerreros, **pasa al 323**.

Si decides salir de la sala por el túnel que hay a tu izquierda, **pasa al 201**.

111

Te encuentras en un pasadizo cuyos muros y techo son completamente lisos. Encima de ti se arremolina una niebla que difunde una pálida luz, suficiente para permitirte ver por dónde vas. Sin tus armas te sientes desnudo y vulnerable, pero algo te consuela el hecho de que aún conservas la mochila, las coronas de oro y los objetos especiales.

Avanzas con gran precaución por el pasadizo, esperando lo inesperado, hasta que llegas a una cámara cubierta por una cúpula. En el centro de la cámara, sobre un bloque de mármol, reposa una Espada de acero. Cuando entras en la cámara, dos losas de piedra se hunden dejándote ver dos salidas, una a tu izquierda y otra a tu derecha.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación o de la Pantalla Psíquica, **pasa al 68**.

Si quieres agarrar la Espada, **pasa al 224**.

Si deseas entrar en el túnel de la izquierda, **pasa al 298**.

Si prefieres introducirte en el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

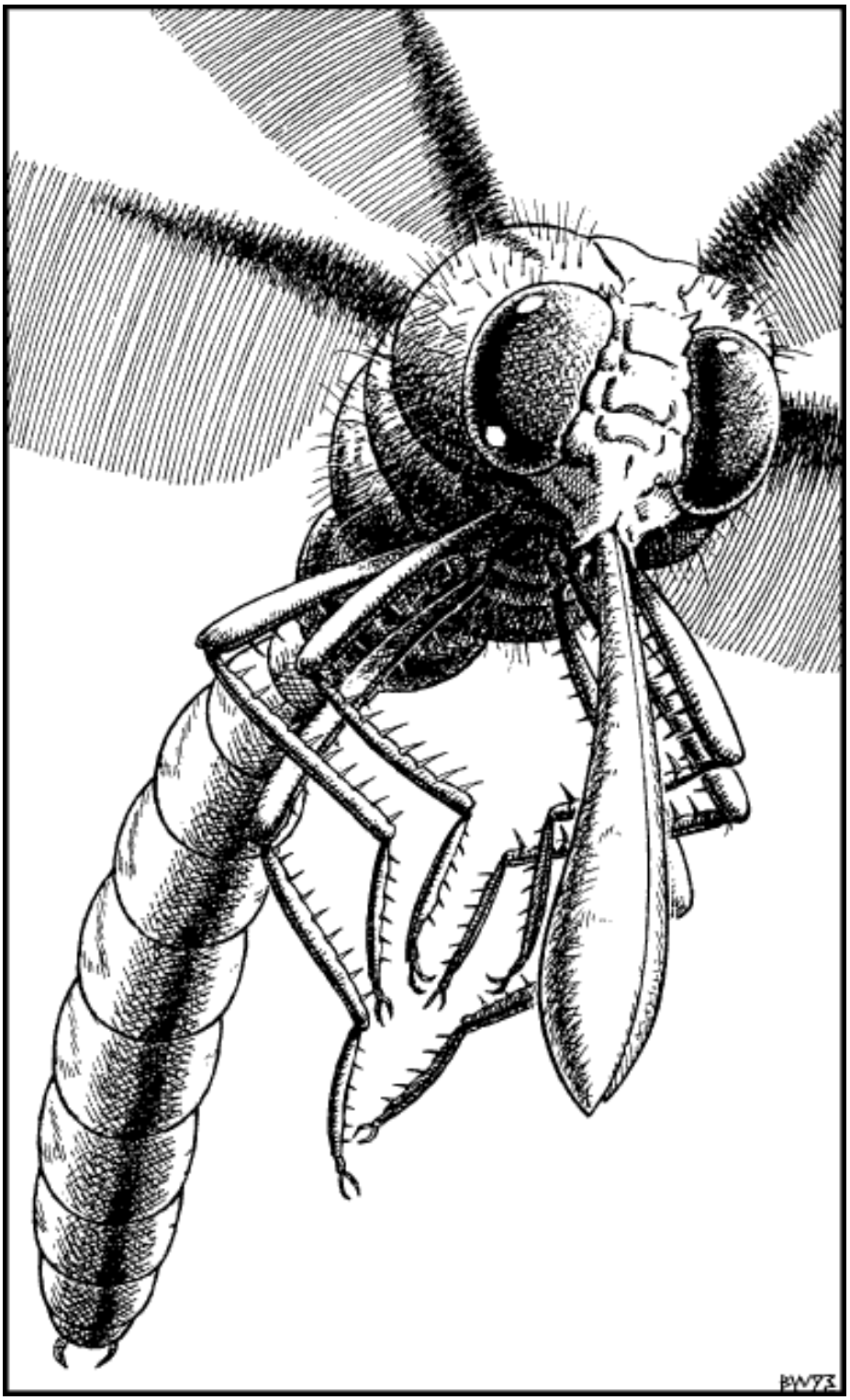


Ilustración VII

Cuatro guerreros de siniestro aspecto entran en la sala. Sus facciones no pueden pertenecer a seres humanos.

112

La flecha atraviesa el centro de la esfera y desaparece por completo en su interior. Creyendo que tu disparo ha resultado inofensivo para la criatura, te cuelgas el Arco al hombro y te dispones a sacar un arma de mano, cuando de repente ves un destello luminoso y oyes una tremenda explosión. La esfera estalla en mil pedazos y es consumida por una llama de brillante fuego amarillo. Una oleada de calor te abrasa el rostro (pierdes 1 punto de RESISTENCIA) y una sacudida te arroja de espaldas hacia la fisura.

Pasa al 16.

113

El crujido de la puerta despierta al hombre, que va a acurrucarse en el rincón más lejano de su apestosa jaula. Tiene los ojos turbios, como vidrio deslustrado, y en la cara y las manos lleva las señales de una grave enfermedad.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, **pasa al 192**.

Si no dominas esta habilidad, **pasa al 247**.

114

Tus esfuerzos han conseguido levantar la puerta dejando espacio suficiente para que te deslices por debajo de ella. Gateando, llegas a la cámara que hay al otro lado y, cansado y dolorido, te pones en pie a duras penas. Haces una pausa para recobrar el aliento antes de introducirte en el túnel del norte.

Pasa al 187.

115

Si la cerradura funciona del mismo modo que las fabricadas por los cerrajeros de Holmgard, sólo tienes que apretar una vez cada botón para abrir el panel. Pero ¿en qué orden debes apretarlos?

Si aprietas el primer botón, después el segundo y por último el tercero, **pasa al 123**.

Si aprietas el segundo, después el tercero y por último el primero, **pasa al 231**.

Si aprietas el segundo, después el primero y por último el tercero, **pasa al 213**.

Si aprietas el tercero, después el primero y por último el segundo, **pasa al 312**.

Si aprietas el tercero, después el segundo y por último el primero, **pasa al 321**.

Si aprietas el primero, después el tercero y por último el segundo, **pasa al 132**.

116

Asombrado y horrorizado, contemplas cómo la mano da un salto y se eleva en el aire encima de ti. Luego extiende los dedos y desciende sobre tu cabeza.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 2, **pasa al 77**.

Si está entre 3 y 6, **pasa al 198**.

Si es 7 o más de 7, **pasa al 235**.

117

Las ratas no temen al agua. Se precipitan sobre ti, mordiéndole en la espalda mientras empujas el bote hacia las aguas heladas del lago. Saltas al interior del bote y, antes de empezar a remar, ahuyentas con rápidos movimientos a los más atrevidos de los roedores. Apenas te has alejado un centenar de metros de la orilla, cuando el bote se escora pesadamente hacia un lado. Las ratas han roído la madera por debajo de la línea de flotación y estás a punto de hundirte.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, **pasa al 234**.

Si no la posees o no quieres usarla, **pasa al 325**

118

Cuando rodeas con la mano la Piedra de la Ciencia, una oleada de energía le recorre el cuerpo (tu RESISTENCIA recupera la puntuación original). Una nueva

fuerza te aguza los sentidos y hace que desaparezca la fatiga causada por tantas y tan terribles pruebas. Ahora puedes mirar con más optimismo tu situación. Penetras en la columna de luz azul e inmediatamente te elevas en el aire, siguiendo de cerca a Lord Zahda, que se esfuerza por permanecer en el centro de la columna. Te tiene un miedo mortal y, al ver que le aproximas a él, desenvaina una daga y se da la vuelta para hacerte frente. Cuando estás a su alcance, le ataca con furia. Lord Zahda es inmune al Ataque psíquico, pero no a la Acometida Psíquica. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 2 a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea.

Lord Zahda: DESTREZA EN EL COMBATE 23 RESISTENCIA 45

Si vences en la lucha, **pasa al 200**.

119

Tu habilidad básica del Kai de seguir un rastro te permite descubrir el de Tavig. Mientras deshaces lo andado, te formulas apremiantes preguntas. ¿Quién o qué es el Trakka? ¿De dónde han salido los Dhax? ¿Quién es ese Zahda del que Tavig ha hablado con tanto miedo?

De repente, tus pensamientos son interrumpidos por un grito que resuena en lo alto de una escalera directamente encima de ti. Allí aparece Tavig, agarrándose con las manos la cara ensangrentada. Está a punto de caer, cuando los dedos escamosos y verdes de una mano gigantesca salen de la oscuridad y le agarran. Tavig desaparece de tu vista, pero sus gritos se hacen más fuertes.

Si quieres subir la escalera e intentar salvarle, **pasa al 280**.

Si prefieres escapar en dirección contraria, **pasa al 323**.

120

El lobo se abalanza sobre tu pecho, desga-rrándote la túnica con sus garras y arrojándote al suelo con su monstruoso peso (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA). Sus colmillos relucen y su saliva fétida te salpica el rostro cuando tratas desesperadamente de librarte de sus mortíferas mandíbulas.

De repente suena un terrible alarido. El lobo se aparta asustado, con los ojos fijos en unos crepitantes chorros de fuego. En ese momento, una forma humana hace su aparición, gritando salvajemente y tambaleándose. El lobo aúlla y se aleja a todo correr, mientras la llameante figura avanza hacia ti, dando con los brazos violentos golpes a diestro y siniestro.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, **pasa al 72**.

Si quieres defenderte, **pasa al 126**.

Si prefieres esquivar al fiero atacante y cruzar las llamas, **pasa al 204**.

121

El tentáculo te levanta en vilo y a cada segundo que pasa te oprime con más fuerza, hasta que casi te corta la respiración. De repente, te arroja contra otro gigantesco canto que, abriendo una monstruosa mandíbula de la que chorrea una saliva nauseabunda, te traga entero.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un fatídico final.

122

Te ves obligado a abrirte camino a brazo partido a través de la horda de criaturas que se amontonan en los escalones que conducen al malecón Del mismo suelo surgen arrastrándose criaturas: por doquier ves manos enlodadas y ennegrecidas que asoman por las grietas de la superficie del paredón rocoso tratando de escapar de Kazan-Oud.

Cerca de la base de los escalones, un grupo de repugnantes esclavos tiran de ti hacia abajo. Pagan caro su error, pero antes han logrado arrancarte la mochila de los hombros (tacha en tu Carta de Acción la mochila y todo lo que contiene).

Cuando llegas al malecón, estás cubierto de arriba abajo de la sangre de tus enemigos. Tienes un aspecto tan aterrador que nadie te ofrece resistencia y las criaturas se arrojan al lago antes que enfrentarse al temible guerrero de erguidas espaldas y piel blanca que ha matado a sus congéneres. Debajo de los escalones del malecón descubres un arco, tapiado por un lado y con una puerta de piedra cubierta de algas en el otro. Dentro encuentras una pequeña barca de mimbre y un remo.

Echas la barca al agua, te montas en ella y remas frenéticamente hacia el lejano resplandor del escudo de energía. Has superado los horrores de Kazan-Oud y el grito ensordecedor de la agonizante fortaleza resuena en tus oídos.

Pasa al 350.

123

Cuando aprietas el tercer bolón, oyes clara-mente un clic. El panel se desliza hasta abrirse del todo y puedes ver unos peldaños que conducen a una puerta reforzada con chapas de hierro.

Si quieres entrar en el sarcófago, **pasa al 216**.

Si decides no entrar, **pasa al 102**.

124

Concentrando tu habilidad del Magnakai en la Espada puedes conseguir que se eleve sobre el bloque de mármol y se dirija por el aire hacia ti.

Si quieres utilizar tu Disciplina de Concen-tración de este modo, **pasa al 279**.

Si decides dejar la Espada donde está y abandonar la cámara por el túnel de la izquierda, **pasa al 298**.

Si eliges salir por el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

125

Su corazón late aún unas doce veces y después se para. Le cierras los párpados y le colocas su espada sobre el pecho, según la costumbre del país de Slovia cuando un guerrero sucumbe en la batalla.

Si decides abandonar el cadáver y seguir adelante, **pasa al 323**.

Si deseas registrar el cadáver, **pasa al 227**.

126

Lanzando un grito que te espeluzna, la criatura salta hacia ti tratando de estrangularte. La criatura es inmune al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de la Concentración, tendrás que multiplicar por 2 todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate, debido a la gravedad de las quemaduras que sufres.

Hombre en llamas: DESTREZA EN EL COMBATE 14 RESISTENCIA 40

Si vences en la pelea, **pasa al 147**.

127

Salvas la losa de un salto y te adentras en el sinuoso túnel. Un viento cálido y húmedo sopla a lo largo de ese pasadizo de abruptas paredes, llevando un olor rancio a azufre y podredumbre. Durante más de una hora avanzas por el túnel, saltando por encima de las piedras del accidentado suelo y procurando no pisar a gusanos azulnegruzcos que, cuando tu luz invade su oscuro mundo, se deslizan dentro de hendiduras de la roca.

Por fin el túnel desemboca en una cámara de forma oval. Una escalera cubierta de telas de araña asciende hasta una trampilla abierta en el techo. Por ella se filtra el pálido y familiar resplandor verdoso del escudo de energía. A los pies de la escalera yacen los restos desmoronados de un cuerpo revestido parcialmente por una armadura. La mano esquelética agarra aún una espada herrumbrosa y de la base del cráneo sobresale la empuñadura de hueso de una daga.

Si decides subir la escalera hasta la trampilla abierta, **pasa al 93**.

Si eliges examinar más detenidamente los restos del cadáver, **pasa al 199**.

Si prefieres abandonar la cámara y continuar avanzando por el túnel, **pasa al 318**.

128

Cuando las llamas se apagan y el humo se aclara, ves a la mano que, ennegrecida, yace en el suelo junto a la base del pedestal. Con horror y asombro observas que comienza a moverse, flexionando a sacudidas los dedos carbonizados. Casi

no das crédito a tus ojos al contemplar cómo se eleva en el aire y planea sobre ti. Después extiende los dedos y se lanza en picado sobre tu cabeza.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total es 0 ó 1, **pasa al 77**.

Si está entre 2 y 6, **pasa al 198**.

Si es 7 o más de 7, **pasa al 235**.

129

Compruebas que las hierbas son hojas tri-turadas de adgana, una planta que crece en abundancia en las colinas Bavari al norte de Dessi. Una dosis de estas hierbas es suficiente para aumentar en 6 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante una pelea.

Sin embargo, la mayoría de los guerreros profesionales evitan tomar adgana y su consumo está prohibido por la ley en los Lastlands porque produce adicción. Si decides tomar esta poción antes de un combate, existe una pequeña probabilidad de que te hagas adicto. Al terminar el combate, debes elegir al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si el número que obtienes es 0 ó 1, te has vuelto adicto y tu RESISTENCIA disminuye en 4 puntos. Esta disminución es una pérdida permanente en tu puntuación básica de RESISTENCIA.

Si se presenta una segunda oportunidad de tomar otra dosis de adgana, su efecto en esta ocasión será sólo la mitad que el de la primera dosis (es decir, incrementará tu DESTREZA EN EL COMBATE en 3 puntos en vez de 6).

Si ahora quieres examinar el sarcófago, **pasa al 83**.

Si deseas entrar en el túnel por el que han aparecido las bestias, **pasa al 323**.

Si prefieres salir de la sala por el otro túnel, **pasa al 201**.

130

Miras fijamente a los negros ojos de la criatura y le ordenas que cese en su ataque. Al instante, el viscoso gusano se alza agitando en el aire las cortas

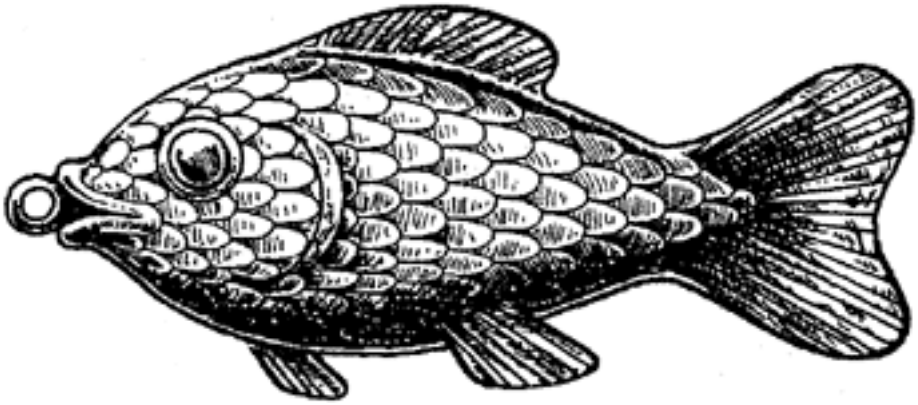
patas y agonizando, pues tu orden le quema el sensible y vulnerable cerebro. Retorciéndose, su cabeza desaparece en la niebla. Después suena un crujido ensordecedor y un rayo azul rodea como una serpiente el cuello de la criatura, llenando el corredor de un fuerte hedor a carne quemada. La criatura se contorsiona violentamente durante unos minutos y, cuando su horrible danza termina, ha desaparecido el dosel de niebla. Encima de ti descubres una pasarela con una plataforma de observación.

Si quieres trepar al cadáver del gusano y desde él subir a la plataforma, **pasa al 294**.

Si prefieres trepar sobre el gusano muerto y seguir por el corredor, **pasa al 46**.

131

Cortas los últimos hilos para librarte de las mortíferas telas de araña y subes corriendo las escaleras que te separan del portillo abierto. Descubres que durante la pelea has perdido un arma y un objeto de la mochila (tacha el arma que elijas y el segundo objeto de la lista de artículos de la mochila).



Te encuentras en las ruinas de un pequeño almacén. A través del cristal roto de una solitaria ventana puedes ver la lúgubre silueta de unas almenas derruidas y una torre ennegrecida por el fuego. Estás contemplando los restos de Kazan-Oud.

Pasa al 27.

132

Los botones permanecen oprimidos, pero no parece que suceda nada. Estás a

punto de desistir de tu intento de entrar en el sarcófago, cuando suena claramente un clic. El panel se desliza hasta abrirse del todo, dejándote ver un tramo de escalones que desciende hacia una gran puerta de madera, reforzada con remaches y chapas de hierro.

Si eliges entrar en el sarcófago, **pasa al 37**.

Si decides no entrar, **pasa al 102**.

133

Desesperadamente, utilizas tu Disciplina de la Medicina en un intento de salvar la vida del guerrero. Aplicas tu poder a las heridas abiertas que le desfiguran el rostro y el cuello. Logras contener la hemorragia y su pulso se vuelve más firme, pero sabes que es una mejoría pasajera. Se ha roto la columna vertebral y en esta hostil fortaleza no hay esperanza de salvación para alguien que sufre una lesión tan grave. Recobra la conciencia y se esfuerza por hablar:

-Nórdico, ten cuidado con el laberinto.... el verde... significa... muerte.

Esto es todo lo que consigue decir antes de sumirse en el sueño eterno. Le cierras los párpados y le colocas su espada sobre el pecho, como es costumbre en el país de Slovia cuando un valiente guerrero sucumbe en la batalla.

Si decides abandonar el cadáver y seguir adelante, **pasa al 323**.

Si deseas registrar el cadáver, **pasa al 227**.

134

Te aprovechas del poder que se dirige contra ti, cargando tu Acometida Psíquica con las ondas de energía que sacuden tu escudo mental. Con un inmenso esfuerzo de voluntad lanzas choques energéticos contra la mano. Las vibraciones extraen fuerza de la misma mano, desencadenando una reacción explosiva que no puede ser invertida. De repente se produce un blanco destello y la mano se desintegra en miles de diminutos fragmentos. Estás aturdido por la fatiga del cómbale psíquico (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA), pero te sientes orgulloso de tu incruenta victoria.

Pasa al 334.

135

Un relámpago en zigzag ilumina el tejado ruinoso de Kazan-Oud que, durante un segundo, parece el esqueleto de un lagarto gigantesco. A la luz de otro relámpago divisas los centenares de ventanas de la fortaleza que te miran como ojos vacíos, bordeados de fragmentos de cristales rotos. Una hilera de gárgolas talladas en piedra adornan los negros muros sobresaliendo por encima del malecón. Sujetas a sus bocas hay argollas de hierro oxidado, de las que cuelgan cuerdas manchadas de cieno. Junto al malecón, el agua tiene profundidad suficiente como para que atraque un barco de gran calado, pero el oleaje te hace cada vez más difícil controlar la pequeña embarcación.

Sientes un nudo en el estómago cuando las olas amenazan con estrellarte contra el malecón.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 57**.

Si quieres dejar de remar e intentar agarrarte a una de las cuerdas, **pasa al 203**.

Si decides abandonar el bote y nadar hacia unas rocas que hay más al oeste, **pasa al 325**.

136

En cuanto golpeas a la mano, cesa su ataque psíquico. Aunque tu golpe no le ha causado ninguna herida visible, la mano se vuelve repentinamente fláccida y cae al suelo cerca de la base del pedestal.

Si deseas atacarla de nuevo, **pasa al 116**.

Si decides dejarla y cruzar entre las dos columnas verdes para seguir por el pasadizo que hay al otro lado, **pasa al 103**.

137

Con toda tu fuerza de voluntad ordenas a la culebra que no se acerque más. Su gran ojo te dirige una mirada gélida y la raja de su pupila se estrecha y se dilata a cada latido de su malvado corazón. La cabeza se balancea encima de ti, dudando si atacarte o no. pues tu Disciplina del Magnakai ha sembrado la vacilación en su mente, bloqueando el deseo primario de arremeter contra ti y devorar tu cuerpo de sangre caliente. Mientras el monstruo oscila de un lado a otro, vislumbras en la pared opuesta un pequeño túnel, que la culebra y su nido te ocultaban. La vista de este posible medio de escape dispersa momentáneamente tu concentración:

la culebra se estira hacia adelante para embestirte. Pero tu rapidez de reflejos le salva de sus venenosos colmillos. De mala gana la culebra obedece tu orden y se retira al centro de la cámara, donde se echa haciéndose un ovillo como si fuera a dormir.[5]

Si decides atacar a la culebra, **pasa al 219**.

Si eliges bordearla y entrar en el túnel, **pasa al 260**.

138

Empuñas el arma y asestas un poderoso golpe al cristal negro. Éste se parte en dos, perdiendo su oscuro poder y salpicándote con ardientes chispas. Los fragmentos se precipitan en el foso que rodea el trono de Zahda, apagando las llamas.

-Maldito seas, Señor del Kai -grita Lord Zahda saltando de detrás del trono y blandiendo una vara de platino.

Desafiantemente te apunta con la vara a la cabeza y pronuncia un conjuro, pero el poder al que llama ya no obedece a su grito. En las profundidades del foso empieza a retumbar un terrible rugido. El suelo tiembla y una erupción de llamas ilumina todo el salón: es lava líquida arrojada hacia lo alto. Zahda retrocede tambaleándose. El terror se refleja en su rostro. Con rápidos movimientos se arrodilla delante del trono y toca con los dedos un pentagrama grabado en oro. Sobre el estruendo de la destrucción se oye otro sonido, como el tintineo de miles de campanillas, y encima del trono aparece una co-lumna de luz azul que desciende sobre Lord Zahda y le envuelve por completo. Elevado por manos invisibles. Zahda sube por el aire.

Si quieres agarrar la Piedra de la Ciencia y penetrar tú también en la columna de luz azul, **pasa al 118**.

Si quieres agarrar la Piedra de la Ciencia y escapar por el túnel de acero, **pasa al 250**.

139

El suelo del túnel que se dirige hacia el norte está cubierto por miles de huellas

[5] Si aún tienes alguna flecha en tu Carcaj, las habrás perdido en tu huída, por lo que debes borrarlas de tu Carta de Acción. (cf. Sección 7).

de pequeños animales. Ratas, ratones, gusanos y culebras, habitantes comunes de las cuevas subterráneas, han dejado sus rastros sobre la mugre que recubre las losas de piedra. En cambio, en el túnel que conduce hacia el este no existen semejantes marcas. El suelo está en él liso y sin una mota de polvo que ensucie las piedras grises. Tu intuición le advierte que ese túnel no es lo que parece.

Si deseas entrar en el túnel del este, **pasa al 101**.

Si prefieres internarte en el túnel del norte, **pasa al 187**.

140

Al estar tus sentidos agudizados por la amenaza de una espantosa muerte, descubres rápidamente un rayo de luz que cruza el pasadizo delante de ti a la altura de las rodillas.

Si quieres saltar por encima del rayo, **pasa al 155**.

Si prefieres atravesarlo, **pasa al 94**.

141

Te limpias el sudor de la pelea con la mugrienta manga y te das media vuelta. Pero, al hacerlo, tropiezas con algo que hay en el suelo. A primera vista parece una maza, pero un examen más detenido te revela que es una delgada vara de plata con una bola de color anaranjado en uno de sus extremos, Es demasiado delicada para poder utilizarla como arma en la manera normal.

Si has completado el Circulo de la Ciencia del Espíritu, **pasa al 25**.

Si deseas agarrar el Cetro de plata, **pasa al 223**.

Si prefieres dejarlo donde está y marcharte de allí, **pasa al 308**.

142

Ilustración VIII

Al final del corredor que conduce al bloque de celdas hay una escalera que desciende a un nivel inferior y que está vigilada por una criatura de rostro feroz armada con un hacha.

Ilustración VIII

El carcelero, una criatura de rostro feroz armada con un hacha, vigila la escalera.

Carcelero: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 22

Si vences en tres asaltos o menos de tres, **pasa al 238**.

Si la lucha dura más de tres asaltos, **pasa al 212**.[6]

143

La lengua se dobla detrás de ti y se le enrolla alrededor del cuello, apretándolo con dos vueltas. Después, de un brusco tirón, te saca de la fisura y te arrastra lentamente hacia su espantosa boca.

El dolor y el miedo dejan paso en ti a una ciega desesperación cuando sientes en el rostro el fétido aliento de la criatura.

Si tienes algún Petardo, **pasa al 10**.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 317**.

Si no tienes ninguno de estos objetos especiales, **pasa al 331**.

144

Avanzas por el túnel hasta que llegas a un muro sin salida. El resplandor rojo que has visto antes sale por una estrecha hendidura en forma de flecha. A través de ella contemplas una vista horripilante. Un cráter cavernoso formado de hierro negro desciende en gradas circulares hasta un suelo rojizo situado a gran profundidad. Centenares de figuras se acumulan en cada nivel, arrastrando vagonetas y subiendo monstruosas máquinas para largas rampas y vías de unión. Otras figuras vestidas de negro golpean y maldicen a las primeras. El calor y el humo que emanan a través de la hendidura te impiden ver con mayor claridad.

De repente cae del techo una sólida plancha de hierro cerrando la hendidura. Retrocedes y te das media vuelta para alejarte de allí, pero delante de ti ves entre humo otra pared de hierro que te impide el paso.

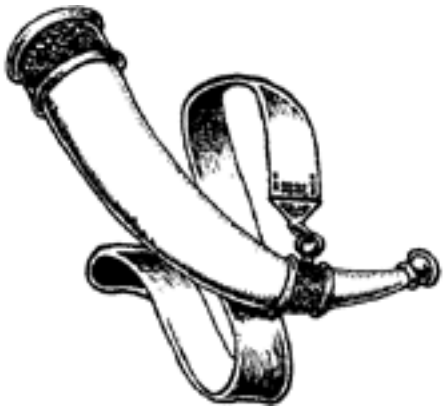
Pasa al 37.

145

[6]Debes vencer el combate antes de pasar a ninguna otra sección.

Separando las dos mitades de la Esfera de Fuego, acercas la llama mágica a la transparente piel. Rápidamente se abre en ésta un agujero por el que penetra una ráfaga de aire fresco en la burbuja, desgarrando su piel de arriba abajo. Sosteniendo delante de ti la Esfera de Fuego, te abres camino a través del resto de las burbujas: cuando la llama toca su piel gelatinosa, explotan y caen al suelo hechas jirones.

Avanzas atento a la menor señal de peligro. Una sombra que divisas en el suelo a lo lejos te pone en guardia. Pronto tu temor se convierte en consternación cuando descubres que es un profundo foso de unos nueve metros de ancho que atraviesa el corredor de lado a lado. Un repentino resplandor en la niebla sobre tu cabeza te anuncia el regreso de la odiada calavera.



«El puente frente a ti tu vista reta,
encuéntralo o quédale y pelea.»

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica o la Adivinación, **pasa al 39**.

Si no dominas ninguna de estas dos habilidades, **pasa al 261**.

146

Lo primero que notas en el guerrero es la ausencia de heridas: su armadura no presenta cortes hechos por espada ni agujeros causados por flechas. Si no fuera por el inconfundible hedor de la muerte, creerías que está durmiendo. Das la vuelta al cadáver para verle la cara y retrocedes aterrado ante lo que descubres. Al rostro le faltan los ojos, que han dejado dos horribles cuencas vacías; la lengua, negra e hinchada, le cuelga fuera de la boca y por los bordes de ésta rezuma un denso fluido verdoso. Con el estómago revuelto abandonas el cadáver y te introduces por el pasadizo secreto.

Pasa al 11.

147

Un montón de cenizas es todo lo que queda del hombre en llamas. Después, tan súbitamente como aparecieron, los chorros de fuego se apagan, dejando en el pasadizo delante de ti un brillante y caliente vaho. Encima de ti resuena una risa fría y distante que te hace maldecir a Lord Zahda y su mortal laberinto.

Pasa al 240.

148

Los huevos están calientes y a través de las cáscaras sientes ligeros movimientos en su interior. Los apartas con cuidado y entre los desechos de la nidada descubres varios objetos de interés:

MAZA (Armas).
CHALECO DE MALLA (Objetos especiales). Al llevarlo puesto, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA.
ESPADA (Armas).
CASCO (Objetos especiales). Al llevarlo puesto, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA.
MANTA (Objetos de la mochila).
BOTELLA DE VINO (Objetos de la mochila).
DAGA (Armas).
POSICIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la mochila). Restablece 4 puntos de RESISTENCIA al tomarla. Hay cantidad suficiente para una dosis.

Si te apoderas de alguno de estos objetos, haz los cambios correspondientes en tu Carta de Acción.[7]

El ruido de un cerrojo al ser descorrido y el crujido de los goznes de una puerta resuenan en la cámara a tu espalda, haciendo que se te acelere el pulso. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número que obtienes está entre 0 y 4, **pasa al 63**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 346**.

[7]No puedes llevar el Casco al mismo tiempo que el Casco de Plata, si es que lo tienes.

149

Lord Zahda lanza un alarido inhumano cuando tu golpe mortal le destroza el negro corazón. Levanta la mano ganchuda hacia el techo en gesto suplicante y cae pesadamente de rodillas. Su maldición enmudece al inundársele de sangre la garganta. Su ojo izquierdo destella por un segundo, después se extingue de repente, como una vela que reverbera en la tormenta antes de ser apagada por la lluvia. Resbala y desde el pináculo se precipita en el foso, donde es devorado por las voraces llamas.

Corres hacia el trono y asestas con tu arma un potente golpe al cristal negro. La gema se parte en dos, perdiendo su oscuro poder y salpicándote con ardientes chispas. Los fragmentos caen en el foso sofocando las llamas.

En las profundidades del foso empieza a retumbar un terrible rugido. El pináculo se tambalea y una erupción de fuego ilumina todo el salón: es lava líquida arrojada a lo alto.

> Si quieres apoderarte de la Piedra de la Ciencia y escapar por el túnel de acero, **pasa al 250**.
>
> Si prefieres apoderarte de la Piedra de la Ciencia y buscar otra forma de huir del Salón del Trono, **pasa al 267**.

150

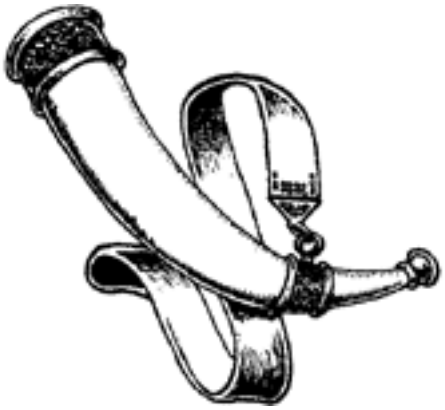
Al principio, subir los peldaños rotos y salvar los huecos dejados por los que faltan no te plantea ningún problema que tu agilidad y habilidad no puedan superar. Pero al acercarte a lo alto de la escalera te encuentras de repente delante de un espacio vacío de más de seis metros de longitud.

> Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración y quieres usarla, **pasa al 255**.
>
> Si tienes una cuerda, **pasa al 310**.
>
> Si no posees la Disciplina de la Concentración ni una cuerda, **pasa al 211**.

151

Te abres camino a través de las burbujas con tanta facilidad como si fueran telas de araña. Cuando pinchas con la espada sus pieles gelatinosas, estallan y caen al suelo hechas jirones.

Avanzas atento a la menor señal de peligro. Una sombra que divisas a lo lejos en el suelo te pone en guardia. Tu temor pronto se convierte en consternación al acercarte y ver que es un profundo foso que se extiende a todo lo ancho del corredor. No parece que haya ningún puente que lo cruce. Mirando al otro lado, que se encuentra a una distancia de más de nueve metros, te das cuenta de que te enfrentas a algo imposible. Un repentino resplandor en el neblinoso techo le anuncia el retorno de la calavera.



«El puente frente a ti tu vista reta,
encuéntralo o quédate y pelea.»

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica o la Adivinación, **pasa al 39**.

Si no dominas ninguna de estas dos habilidades, **pasa al 261**.

152

Tu flecha da en el blanco, hundiéndose en el costado de otra criatura. Esta retrocede y se retuerce con horribles sacudidas y contorsiones de dolor. Las patas de su congénere herido la golpean y la arrojan desde la pasarela al abismo.

Sólo queda una criatura ilesa, que se vuelve hacia ti con la espantosa boca manchada de verde por la sangre del otro Dhax.

Si deseas disparar otra flecha a este enemigo, **pasa al 253**.

Si prefieres dar media vuelta y huir por la arcada opuesta, **pasa al 277**.

153

El agua, al aumentar de nivel, te eleva y te acerca al techo neblinoso de la cámara.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 307**.

Si intentas escapar a través de esa niebla, **pasa al 60**.

Si prefieres sumergirte en el agua y examinar la estatua, **pasa al 168**.

154

Aplastándote contra la pared, observas con creciente temor cómo el tronco cae a través del boquete y va a chocar contra los escalones, muy cerca de donde tú estás. Una rama puntiaguda te hace un corte en la mejilla y otra te golpea las costillas haciéndote gritar de dolor (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA).

Al estrellarse contra la playa, el árbol se hinca en la negra arena como una enorme jabalina. Te limpias la sangre de la cara y miras una vez más la parle superior de la escalera.

Si tienes una cuerda, **pasa al 310**.

Si no la tienes, **pasa al 211**.

155

Un destello de intensa luz blanca te ciega momentáneamente cuando brotan del techo y de las paredes chorros de fuego. Son tan brillantes y tan numerosos que no ves dónde acaban. Una oleada de calor te abrasa el rostro (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), obligándote a retroceder hacia el hambriento lobo negro.

Si quieres permanecer donde estás y luchar con el lobo, **pasa al 120**.

Si prefieres atravesar el tremendo fuego, **pasa al 204**.

156

Mucho antes de que consigas obligar a la mano a soltar su presa y retirarse, herida y sangrando, en la oscuridad del túnel, Tavig ha dejado de gritar. Su cuerpo yace inmóvil a tus pies. Te agachas, le cierras los ojos y le colocas su espada sobre el ensangrentado pecho, como es costumbre en el país de Slovia cuando un guerrero sucumbe en la batalla.

Si decides abandonar el cadáver y seguir adelante, **pasa al 323**.

Si eliges registrar el cadáver, **pasa al 227**.

157

Sacas del bolsillo de tu túnica el Petardo y lo arrojas con todas tus fuerzas contra el pedestal. Al estallar el Petardo, suena un gran estruendo y una brillante llamarada envuelve el pedestal. Pronto prende a la mano, que se retuerce a medida que las llamas se apoderan de su repugnante carne y un humo negro y acre la ennegrece.

Si quieres apartarte y esperar a que las llamas se consuman, **pasa al 128**.

Si prefieres atravesar el fuego y seguir adelante por el pasadizo del otro lado, **pasa al 284**.

158

Con los pulmones a punto de estallarle por falta de aire, asciendes a la superficie y nadas hacia las rocas de la orilla. Después de salir del agua helada, sin aliento y exhausto, te sientas junto a una hilera de enormes cantos rodados, medio enterrados en la negra arena, y haces inventario de tus posesiones. Has perdido dos objetos de la mochila y toda la comida se ha estropeado al contacto con el agua infecta (tacha en tu Carta de Acción todas las comidas y 2 objetos de la mochila que tú elijas).

Apenas has recuperado el alíenlo cuando oyes un ruido como si alguien arrastrara un gran peso entre las rocas a tu izquierda. En la superficie del canto rodado más cercano aparece una grieta vertical, de la que sale una débil luz amarillenta. No es un canto rodado: ¡estás contemplando un gigantesco ojo!

Si quieres sacar tu arma y atacar al ojo, **pasa al 265**.

Si prefieres ponerte en pie de un salto y escapar hacia la base rocosa de Kazan-Oud, **pasa al 41**.

159

Avanzas sobre las losas de reluciente mármol del Salón del Trono de Zahda. Tus pisadas resuenan en las gradas circulares al acercarte al foso central. El

salón está desierto y sólo las crepitantes llamas que rodean el pináculo de hierro arrojan alguna luz.

-¿Te atreves a desafiar el poder de Zahda? -retumba una voz en la oscuridad del techo, una voz que la amplitud del salón vuelve atronadora.

Un rayo de luz cegadora que sale del trono te envuelve con su extraña luminosidad.

-¿Te atreves a enfrentarte al señor de Kazan-Oud?

Tratas desesperadamente de escapar del rayo deslumbrador, pero no puedes moverte. Tus músculos y nervios están entumecidos, paralizados por el rayo de Zahda.

-Conozco tu propósito. Tu identidad me ha sido revelada en el laberinto. Eres el Señor del Kai llamado Lobo Solitario -la voz denota ahora ira e indignación-. Has venido a robarme lo que me pertenece. Por semejante crimen sólo puede haber un castigo: la muerte.

Una ráfaga de pura energía que emana del trono se lanza sobre ti como un sol ardiente. Una bola de fuego abrasador te consume destruyéndote por completo y para siempre.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

160

Cuando el último enemigo cae muerto a tus pies, una sección de la pared se abre y por ella aparece un feo enano barbudo que lleva un sucio jubón de terciopelo negro. Sus ojos cerdunos hacen un guiño malévolo, mientras levanta un tubo de bronce que apunta hacia tu rostro.

-Dulces sueños -dice.

Y de un extremo del tubo sale disparada una nube de vapor helado que te acierta de lleno en el rostro. Retrocedes tambaleándote, tosiendo y experimentando una sensación de ahogo a medida que el acre vapor penetra en tus pulmones. Cuando caes en la cuenta de que has inhalado un poderoso gas somnífero, ya estás sucumbiendo a su irresistible poder.

Pasa al 165.

161

Cuando los pocos supervivientes se alejan en la oscuridad, enfundas tu arma y apartas a patadas los cadáveres de los que han sucumbido a tus mortíferos golpes. Al bajar la escalera, llegas a una habitación de paredes de piedra, sin más muebles que una panoplia colgada en la pared opuesta. Contiene una Lanza y un Espadón, ambos en perfecto estado. Dos túneles iluminados con antorchas salen de esa cámara, uno en dirección norte y otro en dirección este.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 139**.

Si quieres entrar en el túnel que conduce hacia el norte, **pasa al 187**.

Si deseas entrar en el túnel que se dirige hacia el este, **pasa al 101**.

162

Tu tiro es rápido y de una precisión mortal: la flecha atraviesa el espaldar de la armadura del guerrero justo encima de la cintura, arrojándole de bruces. Durante unos segundos se retuerce en el suelo cubierto de basura antes de sucumbir a la muerte.

Corres a toda velocidad por el corredor, alejándote del guardia muerto y de la cámara. Cruzas un túnel que desemboca en el rellano superior de una escalera de caracol. Desciendes por ella y, al llegar abajo, observas que el túnel se bifurca en dos ramales: uno se dirige hacia el oeste y otro hacia el este.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación o la Adivinación, **pasa al 171**.

Si quieres ir hacia el oeste, **pasa al 29**.

Si prefieres ir hacia el este, **pasa al 272**.

163

Cruzas el arco de verde jade e inmediatamente una oleada de calor abrasador te quema produciéndote un dolor insufrible. Has atravesado el umbral de la aniquilación y lo último que oyes es una carcajada burlona de Lord Zahda que observa desde una plataforma sobre el techo de niebla cómo te diriges hacia tu perdición.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

164

Ilustración IX

Sobresaltado, recobras el conocimiento e instintivamente echas mano de tu arma por si te acecha algún peligro. Te sientas para examinar el lugar donde te encuentras. Una sorda vibración retumba en tus oídos.

Estás sobre un montón de plantas podridas, en el rincón de una oscura cámara. Hay un fuerte olor a reptiles, el inconfundible hedor de las culebras. Cuando tus ojos se acomodan a la penumbra, percibes entre el lodo que cubre el suelo lo que parecen ser huesos humanos. Un rayo de luz que desciende desde una rejilla del techo ilumina unas costillas, dos calaveras y varias vértebras. La luz parpadea y, por un segundo, crees vislumbrar a través de los barrotes de hierro una cara semejan le a una calavera. Una carcajada escalofriante hiende el silencio y sientes que el pánico se apodera de ti. Pero no es el sonido de la inhumana carcajada lo que te hiela la sangre, sino la vista de una colosal cabeza en forma de cuña que se alza del montón de plantas sobre el que estás sentado: es la cabeza de una gigantesca culebra.

Te pones en pie de un salto y corres al rincón más lejano de la cámara. El corazón te late desbocado cuando la culebra se eleva casi hasta tocar el techo y su lengua bífida se agita frenéticamente bajo un solo ojo amarillo que ocupa el centro de la escamosa cabeza verde. De nuevo, la cruel carcajada resuena en la cámara cuando el monstruo sale de su nido y se desliza hacia ti.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 137**.

Si tienes un Arco y decides usarlo, **pasa al 7**.

Si no tienes un Arco ni dominas el Control Animal, **pasa al 301**.

165

Ilustración X

Cuando recobras el conocimiento, la escena que ves es tan asombrosa que no dudas de que estás soñando. Te encuentras en una enorme sala circular de resplandeciente mármol cuyas gradas ascienden como las de un gigantesco anfiteatro. El centro lo ocupa un gran foso del que se alza un pináculo de hierro lamido

Ilustración IX

La colosal cabeza en forma de cuña que se alza de una gigantesca culebra se alza ante ti.

por crepitantes llamas. Las gradas están abarrotadas por filas de encapu-chados que te miran fijamente. Sus ojos parecen brasas que resaltan en la sombra de las capuchas. Oyes sus risas burlonas y el picor de la piel te sirve de funesta premonición.

A lo lejos retumba un gran gong. Los encapuchados entonan un lúgubre canto. Sientes el apremiante impulso de salir corriendo de ese lugar, pero estás encadenado por las muñecas a una argolla de bronce sujeta a la pared sobre tu cabeza.

-¡Que comience el juicio! -ordena una poderosa voz que resuena en la sala.

A una los encapuchados se levantan de sus asientos mientras un rayo de luz desciende sobre el pináculo, iluminando el perfil de un hombre, macilento y de pelo blanco, que está sentado en un trono de reluciente otro macizo. Sobre su cabeza están suspendidos en el aire dos cristales: uno, transparente como un diamante pulido; el otro, negro como una tumba. Entre ambos circula un arco de energía vibrante, cuya luz azulada proyecta un resplandor fantasmal sobre el rostro del señor.

-Intruso -te dice éste con voz suave, pero escalofriante-, has venido a Kazan-Oud con propósitos asesinos. ¿No te han prometido los cobardes de Elzian una recompensa por mi destrucción?

De las gradas se eleva un murmullo de desaprobación, ahogando cualquier respuesta que puedas aducir en tu defensa. El señor se levanta lentamente del trono y se vuelve hacia sus ministros, con las manos extendidas como para recibir su adulación. Los murmullos de repulsa crecen en intensidad. El cristal transparente que pende sobre el trono atrae tu mirada. En un chispazo de clarividencia reconoces en él el objetivo de tu misión: ¡ahí está la Piedra de la Ciencia de Herdos!

-¿Vuestro veredicto, hijos míos? -grita el hombre de ojos feroces con voz áspera y airada.

-Culpable, Lord Zahda -replica en un alarido la multitud.

- ¿La sentencia? -vuelve a preguntar su señor.

-¡El laberinto! -vociferan-. ¡El laberinto!

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 335**.

Si no posees este objeto especial, **pasa al 264**.

Ilustración X

Las gradas están abarrotadas por filas de encapuchados que te miran fijamente con ojos como brasas.

166

Cuando has dado media docena de pasos, otro chasquido rompe el silencio. El látigo invisible te golpea las piernas por detrás. Se te doblan tas rodillas y te tambaleas hacia delante sintiendo un agudo dolor.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 2, **pasa al 275**.

Si está entre 3 y 7, **pasa al 222**.

Si es 8 o más de 8, **pasa al 311**.

167

Intuyes que ese túnel esconde una trampa. Si eliges un número o números equivocados antes de tirar de la palanca, las consecuencias pueden ser fatales para ti.

Pasa al 329.

168

Del rostro de la estatua sigue saliendo agua, pero ahora que la cámara está casi llena la presión allí abajo es enorme y ha abierto un agujero del tamaño de un plato en la cara de la estatua. Mirando por él ves una tobera y una palanca, ambas a gran profundidad dentro del cuerpo de la estatua, fuera del alcance de tu mano.

Si tienes una espada o una lanza, **pasa al 32**.

Si no tienes ninguna de estas armas, **pasa al 263**.

169

La pared desciende a una velocidad enorme y ya apenas deja espacio por el que puedas escapar.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 237**.

Si es 5 o más de 5, **pasa al 326**.

170

De repente, se produce un destello de luz cegadora, seguido de una tremenda explosión. La criatura estalla en pedazos, consumida por una llama de abrasador fuego amarillo. El intenso calor te quema el rostro y el pelo (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA) y te arroja de espaldas por el aire. Conmocionado y aturdido te introduces en la fisura, que ahora está iluminada por los restos del monstruo en llamas que están esparcidos a tu alrededor.

Pasa al 16.

171

Tu maestría del Kai te revela que la pared al pie de la escalera esconde una puerta secreta. Uno de sus ladrillos es mucho más liso que los demás y presientes que activa la cerradura que mantiene cerrada la puerta.

Si deseas presionar el ladrillo, **pasa al 14**.

Si prefieres adentrarte por el túnel del oeste, **pasa al 29**.

Si eliges tomar el túnel del este, **pasa al 272**.

172

El agua te arroja fuera de la cámara y te deposita en el suelo de un corredor al pie de una pronunciada rampa. Parpadeas para quitarte el agua de los ojos y examinas nervioso el lugar que te rodea. Las paredes del corredor, cubiertas por lo que parecen ser gigantescos capullos de orugas, se extienden hasta perderse de vista. La puerta oval se cierra con un clic que resuena en el corredor, haciéndose cada vez más intenso. En la penumbra delante de ti ves que algo se mueve.

Una criatura parecida a un enorme gusano de grandes ojos negros y mandíbulas córneas se desliza hacia ti. De su boca rezuma una espuma de color púrpura cuando capta tu olor.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, **pasa al 86**.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal y has alcanzado el rango de Primado, **pasa al 130**.

Si tienes un Silbato de plata, **pasa al 347**.

Si no dominas esas habilidades ni tienes este objeto especial, **pasa al 233**.

173

Los frenéticos chillidos de las ratas le en-sordecen mientas fuerzas a tus doloridas piernas a cruzar la playa. Más allá de un promontorio de negras rocas cae una cascada desde lo alto del escarpado acantilado y forma en la playa un profundo río que desemboca en el lago. El rio está atravesado por un puente natural de piedra. La parte central del puente es muy estrecha y delgada y, cuando te acercas a él, temes que no pueda soportar tu peso.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 89**.

Si quieres cruzar el estrecho puente de piedra, **pasa al 243**.

Si decides atravesar nadando el río, **pasa al 108**.

174

La vara de Zahda dispara fuego azul que tu interceptas y desvías con la hoja de la Espada del Sol. La descarga asesina atraviesa el oscuro salón y destroza todos los asientos de una grada en medio de una atronadora explosión.

-Vas a morir... morir... MORIR -grita Zahda como un poseso.

Hace girar la vara alrededor de su cabeza y con la punta encorvada en forma de garfio intenta desgarrarle el rostro. Lord Zahda es inmune al Ataque psíquico y a la Acometida Psíquica.

Lord Zahda (con la vara de platino): DESTREZA EN EL COMBATE 33 RESISTENCIA 45

Si vences en la pelea, **pasa al 149**.

175

Una densa humareda se propaga hacia ti desde el cuerpo de la criatura que has

matado y tus enemigos lo aprovechan para camuflar su avance. Tensas de nuevo el Arco para disparar, pero dificulta tu puntería el humo que te hace llorar y casi te ahoga.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo del Arco o la Concentración, restarás 3 del número que hayas obtenido.

Si el resultado es 5 o menos de 5, **pasa al 19**.

Si es 6 o más de 6, **pasa al 314**.

176

Avanzas lenta y precavidamente, aguzando los ojos para ver en la penumbra. Adviertes que delante de ti el túnel tuerce bruscamente a la izquierda. Antes de llegar al recodo, oyes un aullido escalofriante que resuena en la bóveda a tu espalda y que hace que te detengas en seco. Al dar media vuelta, divisas horrorizado la figura de un gigantesco lobo negro que corre hacia ti por el pasadizo a una velocidad tremenda. Sus malévolos ojos tienen un brillo escarlata y sus mandíbulas provistas de grandes colmillos se abren dispuestas a morderte.

Si quieres quedarte donde estás y luchar con este lobo hambriento, **pasa al 8**.

Si decides doblar el recodo y huir corriendo lo más velozmente que te permitan tus fuerzas, **pasa al 140**.

177

Sientes un alivio instantáneo. Saltas velozmente de una piedra a otra hasta que llegas a la oscura hendidura de la pared. Allí oyes el crujido de algo que se arrastra en su interior. De repente, de la superficie del lago surge un bulto redondo y negro que rompe el silencio de la noche con un espantoso aullido. Durante unos segundos permanece inmóvil sobre el agua y después se lanza hacia ti con aterradora velocidad.

Si quieres refugiarte en la fisura, **pasa al 16**.

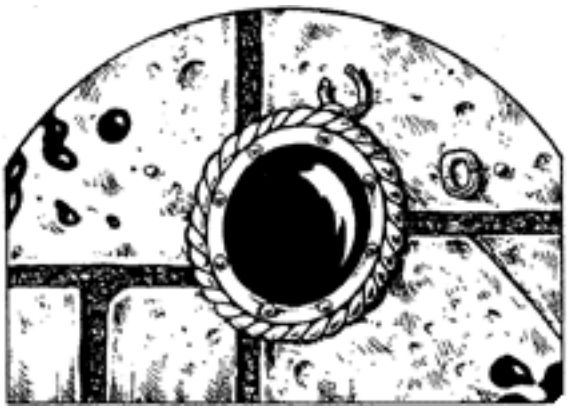
Si deseas sacar tu arma y prepararte para combatir, **pasa al 342**.

Si tienes un Arco y decides usarlo, **pasa al 225**.

178

Ciegamente, las crías de culebra se enrollan alrededor de tus pies y con sus colmillos te tiran dentelladas a las desprotegidas piernas. El combate es inevitable y debes luchar contra ellas como contra un solo enemigo.

Si tienes algún Petardo y decides usarlo, **pasa al 191**.



Crías de Hactaraton: DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 28

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de la Medicina, multiplicarás por 2 todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas en el combate a causa de la mordedura venenosa de esas criaturas.

Si vences en la pelea, **pasa al 346**.

179

Tu Disciplina bloquea el asalto psíquico aliviándote el dolor de cabeza, pero la mano siente tu resistencia e inicia una nueva forma de ataque. Cierra los dedos formando un grotesco puño y golpea el pedestal con un ritmo lento e insistente. Un choque mental sacude tu Pantalla Psíquica, obligándote a emplear todas tus fuerzas para que el escudo aguante.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Acometida Psíquica y has alcanzado el rango de Primado,**pasa al 134**.

Si no dominas esa Disciplina o no has alcanzado ese rango, **pasa al 297**.

180

Utilizando el poder de tu Disciplina del Magnakai, tomas aliento y lanzas un

grito formidable y sostenido. Después vas elevando el tono hasta que deja de ser perceptible por tu propio oído, mientras el sudor te baña la frente. De pronto los murciélagos aúllan al unísono y comienzan a revolotear aturdidos, golpeándose contra los muros y el techo: tu grito les ha trastornado los sentidos. Cuando los escasos supervivientes se alejan desapareciendo en la oscuridad, dejas de gritar y bajas la escalera rápidamente. (Si has empleado la Disciplina de la Acometida Psíquica, no tienes que restar puntos de tu RESISTENCIA).

Pasa al 236.

181

La patrulla se detiene a menos de tres metros del lugar donde tú estás escondido. El jefe da una orden y uno de los guardias de negras armaduras saca un pedernal del bolsillo. Lo golpea y con sus chispas enciende una antorcha recubierta de brea que hay sujeta a la pared. La antorcha chisporrotea y su intensa llama amarilla te envuelve con su luz deslumbradora.

Si tienes un Arco y decides disparar contra los guardias antes de que éstos reaccionen ante tu presencia, **pasa al 206**.

Si quieres atacar a los guardias con un arma de mano, **pasa al 332**.

Si prefieres echar a correr a través de la cámara y tratar de escapar por el corredor opuesto, **pasa al 69**.

182

No encuentras dificultad en enlazar la em-puñadura de la Espada con tu cuerda y tirar del arma hacia ti. El arma es muy corriente y tiene una pesada hoja de pobre calidad, indigna de tu vaina. Pero en ese extraño y hostil laberinto, la tosca Espada te ayuda a recuperar la esperanza de sobrevivir.

Si quieres abandonar la cámara por el túnel de la izquierda, **pasa al 298**.

Si prefieres salir por el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

183

Por más que golpeas la losa, ésta no se mueve, pero tus golpes descubren algo que estaba escondido bajo el polvo. Con cuidado apartas la mugre hasta que

aparece el perfil de una culebra enroscada en el suelo de mármol gris. En el centro de su escamoso cuerpo tiene grabado el número 123. Anota este número en el margen de tu Carta de Acción; podría serte útil en un momento posterior de tu aventura.

Si deseas saltar por encima de la losa e internarte en el túnel, **pasa al 127**.

Si decides entrar en el túnel andando sobre la losa, **pasa al 277**.

184

Los pulmones están a punto de estallarte y la puerta sigue sin abrirse.

Si tienes un Frasco de píldoras azules, **pasa al 230**.

Si quieres continuar en tu intento de abrir la puerta mediante tu Disciplina del Magnakai, **pasa al 313**.

Si prefieres nadar a la superficie del agua, **pasa al 153**.

185

Un ruido a hueco, como el golpear de cascos de caballos sobre el empedrado, te detiene en seco. Tu instinto básico del Kai te avisa de que por el túnel se acercan corriendo más de esas malignas criaturas. Seguir adelante sería suicida. Más de doscientos metros de estrecha pasarela te separan del túnel opuesto. Te das media vuelta y echas a correr, rezando para que lo alcances antes de que aparezcan los Dhax. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.

Si el número está entre el 0 y el 8, **pasa al 241**.

Si es el 9, **pasa al 106**.

186

Cuando le asestas el golpe definitivo, tu enemigo lanza un grito de agonía y se materializa al caer a tus pies. A primera vista parece un ser humano, pero al examinarlo más de cerca descubres que no lo es. Sus ojos, ahora vidriosos y sin vida, se asemejan a los de un gato; sus dedos son cortos y terminan en garras y su mandíbula inferior sobresale varios centímetros de la superior. Su

piel tiene numerosas cicatrices, pero no causadas por heridas en combate, sino por operaciones quirúrgicas.

No hay ni restos del látigo con el que te ha atacado, pero encuentras una lanza sujeta al hombro del cadáver por una cuerda y un Silbato de plata (apúntalo entre los objetos especiales en tu Carta de Acción) atado al cuello por una cadena. Instintivamente te llevas el silbato a los labios y soplas, pero no emite ningún sonido. Al volverte hacia el foso, divisas una sólida plancha de metal azul que lo atraviesa de un extremo a otro.

Si quieres cruzarla, **pasa al 6**.

Si prefieres deshacer lo andado por el corredor, **pasa al 64**.

187

El túnel desciende hasta una vasta caverna. Espirales de humo amarillo se elevan a ambos lados de una estrecha pasarela de piedra que conduce a su centro. Allí empalma con otra pasarela que discurre de este a oeste. Avanzas por la pasarela con precaución. El hedor del humo sulfúreo y la vista del oscuro y profundo vacio que tienes a derecha e izquierda te revuelven el estómago.

AI llegar a la confluencia de las dos pasarelas oyes el eco de pisadas de alguien que corre. El sonido se hace más fuerte y. de repente, surge de la oscuridad un hombre cubierto con armadura de cuero. Sus botas claveteadas levantan chispas del suelo de piedra cuando el hombre resbala al detenerse. El sudor le baña el enjuto y curtido rostro y en sus ojos se refleja el miedo. Inquieto, vuelve la mirada atrás, antes de desenvainar su espada y dirigirse hacia ti.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Adivinación, **pasa al 205**.

Si tienes un Arco y quieres disparar contra el guerrero, **pasa al 79**.

Si prefieres sacar tu arma y prepararte para defenderte, **pasa al 95**.

188

Te lanzas en plancha a través de la abertura, que permite a duras penas el paso de tu cuerpo. Un instante después, la pared termina su descenso detrás de ti con un tremendo estruendo. Quedas tendido en el suelo, con el corazón a punto de estallarte y el estómago revuelto, al pensar lo cerca que has estado de la muerte. Luego te pones de pie trabajosamente y avanzas por el túnel, que ahora está

mucho más fresco y limpio que antes. Pronto llegas a una sala en la que hay un fuerte olor a tierra. Dos hileras de grandes pilares de piedra sostienen el techo y en el centro de la sala se alza un enorme sarcófago de granito. En la boca de un oscuro túnel a tu derecha suenan ruidos de armaduras y de pisadas que se acercan.

Si quieres esconderte detrás de uno de los pilares, **pasa al 110**.

Si prefieres salir de la sala por el túnel de la izquierda, **pasa al 201**.

Si decides tender una emboscada a quienes-quiera que sean los que se acercan, **pasa al 319**.

189

Te agachas y haces eses para presentar un blanco más difícil a tu enemigo, pero a tan corta distancia no es probable que falle el tiro. Cuando te lanzas en plancha hacia adelante, el dardo te atraviesa el cráneo matándote de forma instantánea.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

190

El tentáculo se estremece cuando diriges todo el poder de tu Disciplina psíquica hacia el enorme ojo herido. Al disminuir la presión con que te sujeta, aprovechas la oportunidad para librarte y echar a correr. La utilización de la Disciplina del Magnakai te cuesta 2 puntos de RESISTENCIA, pero te ha salvado de una muerta espantosa. Haz los ajustes necesarios en tu Carta de Acción.

Pasa al 41.

191

Sacas un Petardo del bolsillo y lo arrojas contra el suelo. Al chocar, estalla despidiendo un fogonazo cegador. Las crías de culebra se deslizan hacia las sombras, silbando y destilando baba, ansiosas por escapar de las llamas.

Otros ruidos resuenan en la cámara. Esta vez se trata del sonido metálico de armas y armaduras.

Pasa al 346.

192

Reconoces los síntomas de la takadea, o «enfermedad de la cárcel», como es llamada comúnmente en tu país. Te acercas al tembloroso hombre e intentas tranquilizarle diciéndole que no vas a hacerle ningún daño y que, si confía en ti, puedes ayudarle. Poniéndole tus manos sobre los ojos, infundes el poder curativo de tu Disciplina del Magnakai en su cuerpo enfermo, concentrando tu energía para remediar los terribles efectos de la enfermedad. Cuando retiras tus manos, sus ojos ya no están opacos, sino transparentes y brillantes como los de un gato.

-¡Veo! -dice asombrado con voz quebrada por la emoción-. ¿Cómo puedo pagarte por este milagro?

Antes de que puedas responder, suenan pisadas presurosas en el corredor exterior.

-Sígueme -te dice poniéndose en pie de un salto-. Si los guardias de Zahda te encuentran aquí, nos matarán a los dos.

Pasa al 290.

193

La escalera parece no terminar nunca, dando vueltas y más vueltas en su ascenso a través de la sólida roca. Por fin llegas a un rellano del que arranca un túnel que se adentra en la oscuridad. Estás a punto de entrar en el túnel cuando tu instinto del Kai te alerta ante un escalón de poca altura que cruza el túnel de lado a lado. Una mirada más atenta te revela que el escalón es un cuadrado perfecto de mármol que cubre los primeros tres metros del suelo dentro del túnel.

Si quieres golpear la losa de mármol con tu arma para ver si encierra alguna trampa, **pasa al 183**.

Si prefieres saltar por encima de la losa para penetrar en el túnel, **pasa al 127**.

Si decides introducirte en el túnel caminando sobre la losa, **pasa al 277**.

194

Mientras te limpias la sangre de la cara y las manos, tienes que resistir a la náusea que experimentas al pensar lo cerca que has estado de una muerte horrible

en las mandíbulas del monstruo. La tenue luz se vuelve de pronto resplandeciente y durante unos segundos oyes una risa fría y distante, antes de que la luz se convierta de nuevo en la habitual penumbra y te envuelva un silencio total.

Pasa al 322.

195

De repente resuena en el corredor la alarma de una campana. Del techo desciende ruidosamente una sólida plancha de hierro que le cierra el paso por detrás, mientras ves que, a una cierta distancia delante de ti, se interpone una barrera similar frente a la puerta de madera por la que has entrado.

Pasa al 37.

196

La flecha silba al atravesar el aire hacia la esfera, que se abalanza sobre ti. El impacto parece inminente, pero de repente la esfera cambia de dirección y se aparta a un lado en el último momento, eludiendo la flecha. Esta cae inofensivamente en el lago y tienes que colgarle el Arco al hombro y empuñar un arma de mano, pues la amenazadora esfera reanuda su ataque.

Si quieres permanecer donde estás y combatir contra esa criatura, **pasa al 342**.

Si decides evitar su ataque introduciéndote en la fisura, **pasa al 16**.

197

Aprovechando el más mínimo objeto que pueda ocultarte atraviesas la cámara como un fantasma. Pero en cuanto pones los pies en el corredor del otro lado, tropiezas con un guardia provisto de armadura. El guardia lanza un grito que es sofocado por la visera de su negro casco y echa a correr hacia una campana que cuelga del techo.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 266**.

Si no tienes un Arco o no quieres usarlo, **pasa al 40**.

198

Ilustración XI

De repente descubres el horrendo propósito de la mano. Es un depredador, un ser maligno que sólo puede sobrevivir nutriéndose de un alimento: cerebro humano vivo.

Con un rápido movimiento esquivas su primer ataque, escapando con algunos rasponazos en el cuero cabelludo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Pero cuando la mano se cierne de nuevo sobre ti, no puedes por menos de temer que tu vida peligra. La criatura es inmune al Ataque psíquico, pero no a la Acometida Psíquica.

Rahkos: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 30

Si vences en la pelea, **pasa al 22**.

199

Según puedes comprobar, la cota de malla del muerto es la de un mercenario de Kakush: la estrella de diez puntas de Nikesa, emblema de la capital de ese país, adorna las oxidadas hebillas que sujetan la armadura. En una bolsa de cuero que está atada al cinturón descubres 6 Coronas de Oro y dentro de los restos hechos jirones de la mochila hay una Cuerda y una Túnica con capucha.

Un examen más detenido de las armas te demuestra que carecen de utilidad: la daga de mango de hueso se deshace en polvo cuando tratas de sacarla de la calavera del cadáver y la hoja de la espada está embotada y comida por la herrumbre.

Si quieres continuar avanzando por el túnel, **pasa al 318**.

Si deseas subir la escalera e investigar la trampilla abierta, **pasa al 93**.

200

Pedazos de piedra y hierro vuelan hacia el techo del Salón del Trono lanzados por la creciente fuerza de las erupciones. Rocas, algunas del tamaño de caballos, parecen flotar alrededor de la columna de luz mientras tú eres elevado de forma irresistible cada vez más cerca del techo. De repente, la columna de luz desaparece y tú te encuentras sobre un pedestal circular en medio de un templo en ruinas junto a la puerta del castillo. El resplandor del día te ciega, pero una vez que te has acostumbrado a él observas las aguas relucientes del lago Khor y en el horizonte la ciudad de Herdos. Las murallas de la fortaleza están

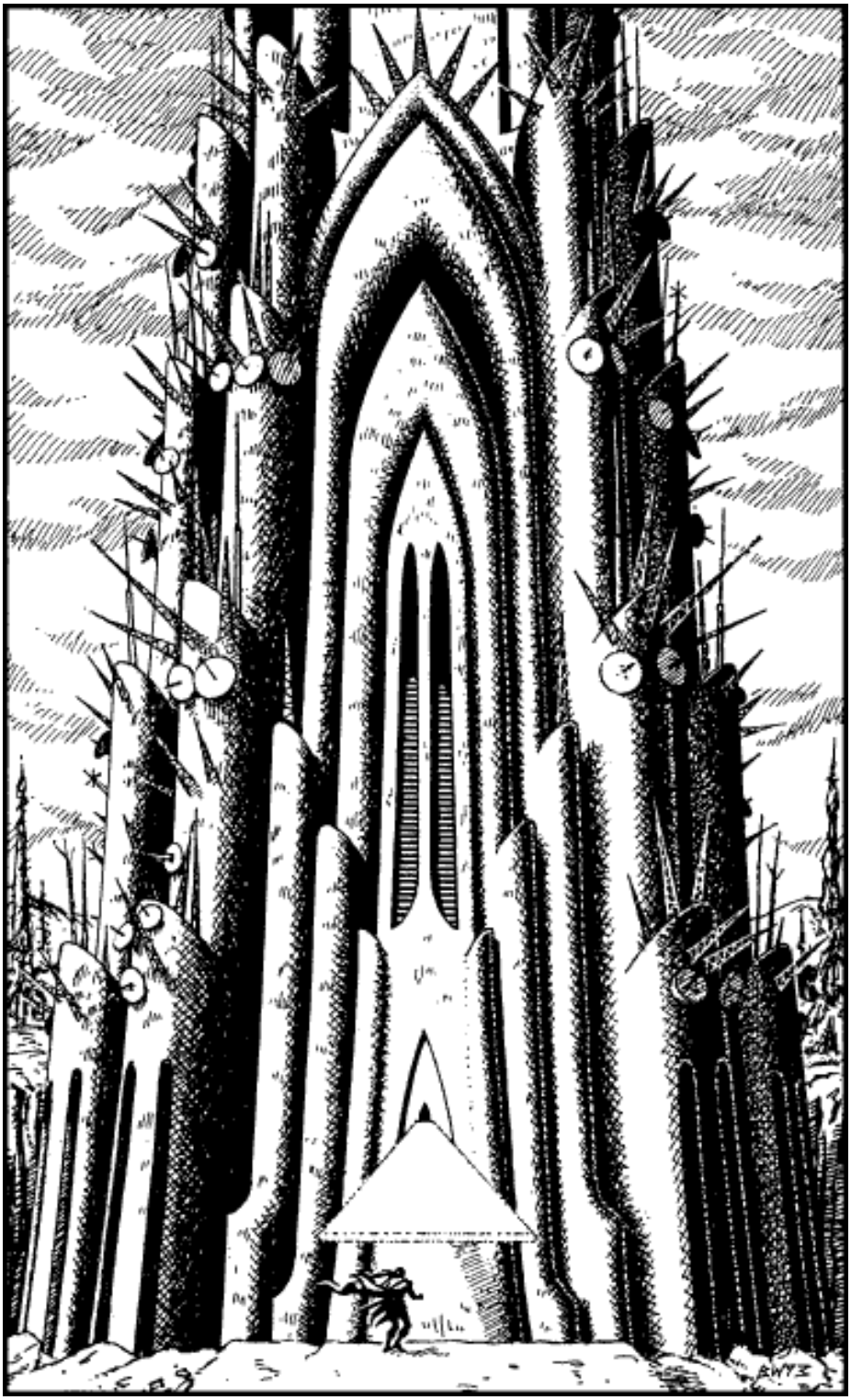


Ilustración XI

La mano es un depredador que sólo puede sobrevivir nutriéndose de cerebro humano vivo.

empezando a agrietarse e inclinarse. Todo el edificio se derrumba y una constante vibración sacude el suelo. Sales corriendo por la ruinosa puerta principal, mientras el agonizante poder de Kazan-Oud atrae rayos del cielo.

Desde lo alto de una escalera medio derruida contemplas el lago.

Si quieres bajar hasta el viejo malecón de piedra, **pasa al 122**.

Si prefieres dirigirte a la playa, **pasa al 309**.

Si decides tirarte al agua del lago desde el acantilado, **pasa al 254**.

201

Avanzas rápidamente por el túnel hasta llegar a una cámara iluminada por un rayo de luz roja que desciende de una claraboya cuadrada del lecho. Dos enormes puertas de hierro ocupan la pared enfrente de ti, pero para alcanzarlas tienes que cruzar la misteriosa luz roja. Cerca de la arcada por la que has entrado, otro túnel arranca de la cámara, torciendo hacia el este.

Si quieres atravesar la luz roja y examinar las puertas de hierro, **pasa al 269**.

Si prefieres salir de la cámara por el túnel que tuerce hacia el este, **pasa al 272**.

202

La vara de Zahda dispara un formidable fuego azul e instintivamente tú te tiras al suelo para escapar de la descarga, que atraviesa el oscuro salón y explota despidiendo luminosos destellos.

Zahda grita de rabia y frustración e intenta aplastarte la cabeza con un golpe traicionero. Tú logras salvarte rodando hacia un lado y el garfio en que termina la vara abre una grieta en el suelo de hierro. Por la hendidura brota una llamarada que abrasa la mano de Zahda. Este lanza un alarido como una corneja herida y sus dedos ennegrecidos sueltan la vara de platino.

En ese momento ves llegada tu oportunidad de atacar y arremetes contra Zahda, que reacciona con rapidez saltando hacia atrás y desenvainando una daga, mientras afianza los pies en el borde mismo del foso. Lord Zahda es inmune al Ataque psíquico, pero no a la Acometida Psíquica.

Lord Zahda: DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 45

Si vences en la pelea, **pasa al 149**.

203

Ilustración XII

Con manos temblorosas te agarras a la cuerda resbaladiza y te esfuerzas por sujetarte con los pies para no escurrirte y caer en las encrespadas aguas. Se oyen los chasquidos de maderas astilladas cuando el bote se hace añicos y se hunde en el lago sin dejar rastro. De repente, una sacudida hace vibrar la cuerda a la que estás sujeto y de las negras aguas emerge la cabeza de una serpiente. Después se inclina y se retuerce, abriendo la mandíbula provista de dientes largos y afilados como cuchillos y fijando en ti sus ojos ciegos. Estás abrazado al cuerpo de un mortífero Lekhor que se apresta a atacarte.

Si quieres soltarte y lanzarte al agua, **pasa al 325**.

Si prefieres sacar tu arma y defenderte del venenoso ataque, **pasa al 76**.

204

La temperatura aumenta a medida que avanzas, pero cuando entras en contacto con las primeras llamas no sientes ni calor ni dolor. Ese fuego produce una sensación refrescante, como una brisa del norte en un caluroso día de verano. Aprietas el paso y pronto sales de las llamas a un pasadizo vacio que hay al otro lado.

Pasa al 240.

205

Te das cuenta de que el guerrero está aterrado. Crece por momentos el aura de maldad que irradia desde la oscura arcada como una terrible oleada de calor. Esa maldad es tan fuerte que bloquea tu Disciplina del Magnakai y no puedes averiguar si el guerrero es amigo o enemigo.

Si quieres sacar tu arma y prepararte para defenderte, **pasa al 95**.

Si deseas evitar el enfrentamiento corriendo hacia la arcada opuesta, **pasa al 47**.

Ilustración XII

Estás abrazado al cuerpo de un mortífero Lekhor que se apresta a atacarte.

Si tienes un Arco y decides disparar contra el guerrero,**pasa al 79**.

206

Apuntas y una fracción de segundo más tarde disparas. Tu flecha se clava en el pecho del jefe, que retrocede tambaleándose y se desploma en el suelo. Sus secuaces rugen de cólera y, empuñando largos cuchillos y hachas, se lanzan contra ti para vengar a su jefe.

Zahda Beastmen: DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 35

Si vences en tres asaltos o en menos de tres, **pasa al 17.**

Si el combate dura más de tres asaltos, **pasa al 160**.

207

La llave encaja perfectamente en la cerradura. Al girar la llave, la puerta se abre violentamente de par en par, forzada por el enorme peso del agua que presiona contra ella.

Pasa al 172.

208

El tronco se precipita a través del boquete arrastrando un alud de rocas y cascotes. Cuando el polvo se aclara, examinas de nuevo la parte superior de la escalera.

Si tienes una cuerda, **pasa al 310**.

Si no la tienes, **pasa al 211**.

209

Tu golpe mortal hace doblarse al Oudagorg, cuya cabeza desaparece en el techo neblinoso. Resuena un chasquido ensordecedor cuando un rayo azul rodea como una serpiente su horrible cuello, a la vez que un hedor a carne quemada llena el corredor. La criatura se contorsiona violentamente durante unos minutos y, cuando su horrible danza termina, ves que el dosel de niebla se ha desvanecido. Encima de ti hay una pasarela desierta y una plataforma metálica de observación.

Si quieres trepar al cadáver del Oudagorg y desde él encaramarte a la plataforma,**pasa al 294**.

Si prefieres trepar sobre el cadáver del gusano y continuar por el corredor, **pasa al 46**.

210

Una vez más recurres a tu habilidad del Magnakai para salvarte de la amenaza de los reptiles y de nuevo esa habilitad resulta efectiva. Las culebras se alejan deslizándose hacia la seguridad de su nido, repelidas por tu presencia, como si tu vista fuera para ellas tan repulsiva como la suya lo es para ti.

Pasa al 346.

211

La única forma de cruzar el boquete es trepar por la pared rocosa. Sin embargo, la superficie de ésta es casi vertical y todo intento de escalar por ella sin un equipo adecuado sería extremadamente peligroso.

Si quieres intentar semejante escalada, **pasa al 85**.

Si decides bajar de la escalera y seguir caminando por la playa, **pasa al 348**.

212

Cuando el carcelero se desploma en el suelo, otros dos irrumpen desde el complejo de celdas. Gritan de rabia al ver muerto a su compañero de armas y se lanzan contra ti en un terrible ataque.

Carcelero 1: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 23

Carcelero 2: DESTREZA EN EL COMBATE 16 RESISTENCIA 21

Si vences en la lucha, **pasa al 80**.

213

Suena un clic y el panel se desliza hasta abrirse del todo, dejándole ver el pequeño y escasamente iluminado interior del sarcófago. Un tramo de peldaños

desciende hacia una sólida puerta de madera reforzada con tiras y remaches de hierro.

Si quieres entrar en el sarcófago, **pasa al 37**.

Si decides no entrar, **pasa al 102**.

214

La puerta de hierro tiene un espesor de varios centímetros y requerirá un tremendo esfuerzo levantarla lo suficiente sobre el suelo como para que te permita escapar por debajo de ella.

Para levantar la puerta, sigue las reglas habituales de los combates como si estuvieras desarmado (resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE). Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, no necesitas restar esos puntos. Los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante este «combate» representan la fatiga que experimentas en tu intento de levantar la pesada puerta.

Puerta del túnel: DESTREZA EN EL COMBATE 19 RESISTENCIA (puntos de RESISTENCIA) 50

Puedes dejar este «combate» en cualquier momento y explorar el túnel. Si lo haces, **pasa al 277**.

Si reduces a 0 la RESISTENCIA de la puerta, **pasa al 114**.

215

Mientras examinas la horrible mano, esta salta de repente hacia tu rostro. Gritas de terror, dando instintivamente golpes con los brazos para desviar el ataque. La golpeas duramente de tal forma que sale despedida dando vueltas hacia las columnas verdes y el pasadizo que hay al otro lado. Al cruzar entre las columnas, la mano explota: ha chocado con una barrera invisible de energía destructora que fluye entre ambas columnas. Cuando la mano se desintegra en miles de diminutos fragmentos, sientes una gran alegría: ¡por fin la has vencido!

Pasa al 334.

216

Con gran alivio descubres que la puerta no está cerrada con llave ni vigilada. Al

otro lado, un corredor iluminado por antorchas desciende a través de una serie de cámaras desiertas, deterioradas por años de abandono y decadencia. Cortinas podridas y muebles desvencijados son lodo lo que queda de una suntuosa morada, un lujoso retiro subterráneo del lord de Kazan-Oud.

Estás a punto de entrar en una de esas cámaras cuando un ruido de voces te hace detenerte en seco. Tres criaturas de delgados miembros están sentadas alrededor de una mesa en el centro de la habitación. Charlan excitadamente en un lenguaje que desconoces y con sus esqueléticos dedos verdes señalan un pergamino extendido ante ellas. Visten largas túnicas de seda púrpura con capucha y parecen desarmadas.

Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, **pasa al 244**.

Si quieres atacar por sorpresa a esas criaturas, **pasa al 295**.

Si prefieres atravesar la habitación arrastrándote por el suelo e intentar llegar sin ser visto al corredor opuesto, **pasa al 343**.

217

La fuerza de la Disciplina del Magnakai le permite superar el dolor que te hace estallar la cabeza y rápidamente recuperas el total control de tu cuerpo. Recoges el arma del suelo de negra y ardiente arena y de un golpe cortas la punta de la lengua a la esfera. En vez de sangre, o lo que podría pasar por sangre en el cuerpo de esa horrible criatura, brota una llama chisporroteante. El cerebro deja de moverse y se queda flotando en el aire sobre la arena, mientras la llama quema implacablemente el delgado filamento de carne herida.

Pasa al 170.

218

La primera burbuja estalla con un gran estampido que hace a la criatura aullar de miedo. Observas cómo el lobo se detiene, mostrando en su horrible rostro el terror que lo domina. Gime lastimeramente y muy despacio retrocede por el corredor. En el recodo lanza un aullido de rabia antes de desaparecer de tu vista.

Pasa al 151.

219

Asestas un golpe al párpado del monstruo causándole una terrible herida. Pero antes de que puedas atacar de nuevo, un rayo de fuego rojo desciende desde la rejilla del techo, te hiere en un hombro y te paraliza el brazo con un horrible dolor. Retrocedes vacilante y el arma se te cae de los dedos insensibles (pierdes 6 puntos de RESISTENCIA).

La culebra se retuerce y agita con ciega furia su mandíbula, buscándote para llevar a cabo su venganza. Pronto percibe tu olor y te ataca con aterradora rapidez.

Hactaraton gigante: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 45

Tu arma yace en el suelo cerca de tus pies y durante los dos primeros asaltos debes restar 4 puntos del total de tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si al comienzo del tercer asalto aún estás con vida, puedes recuperar el arma. Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, multiplicarás por 2 todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas en el combate, debido a la mordedura venenosa de tu enemigo.

Si vences en la lucha, **pasa al 21**.

220

Tu compañero da la vuelta al cadáver y le saca del cinto un Espadín y una Daga. Puedes quedarte con el Hacha que tu enemigo ha utilizado en el combate y con la Daga, si lo deseas.

La escalera baja hasta un vestíbulo desierto, al final del cual hay dos grandes puertas de brillante bronce. Suntuosos tapices y estatuillas de oro adornan las paredes y una lujosa fuente de mármol plateado llena el vestíbulo con un sonido melodioso y burbujeante.

Recorres unos pocos metros y un guardia provisto de armadura sale de detrás de la fuente. Levanta una ballesta y tú avisas con un grito a tu recién hallado

compañero, pero demasiado tarde. El dardo cruza silbando el aire y se clava en él con tanta fuerza que le derriba al suelo. El guardia busca en un carcaj de cuero otro dardo con el que acabar contigo.

Si quieres ayudar a tu compañero herido, **pasa al 28**.

Si decides atacar al guardia antes de que cargue de nuevo su arma, **pasa al 81**.

221

Ilustración XIII

Una enorme cara, parecida a la de un sapo, te mira a los ojos sin parpadear, mientras sale de la sombra a la luz verdosa que ilumina la playa. Su cuerpo, pálido e hinchado como el de una gigantesca lombriz, se desliza hacia ti, que te estremeces a la vista de las llagas abiertas que desfiguran su piel.

El Zagothal lanza un rugido horrible desde lo más profundo de su boca abierta y se yergue para atacarte con su lengua, cortante como un cuchillo. Debido a la sorpresa de su ataque, no puedes utilizar el Arco.

Zagothal: DESTREZA EN EL COMBATE 29 RESISTENCIA 28

Si lo deseas, puedes eludir el combate después de dos asaltos; si lo haces, **pasa al 229**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, puedes eludir el combate en cualquier momento sin perder puntos de RESISTENCIA; si lo haces, **pasa al 70**.

Si vences en el combate, **pasa al 271**.

222

Resbalas y caes, pero milagrosamente con-sigues agarrarte a la plancha invisible. Las piernas te escuecen (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), pero no haces caso del dolor y concentras todo tu esfuerzo en encaramarte a la plancha. Cuando lo has logrado, el chasquido del látigo resuena una vez más y te infringe una punzante herida en la espalda (pierdes otro punto de RESISTENCIA).

Cuando el látigo chasquea una tercera vez, ya sólo corta el aire, pues estás fuera de su alcance.

Ilustración XIII

Una enorme cara, parecida a la de un sapo, te mira a los ojos sin parpadear.

Pasa al 6.

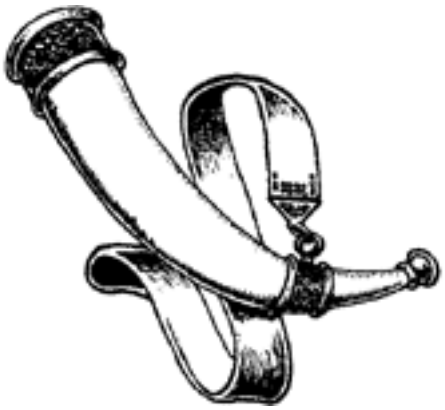
223

Un dolor punzante te recorre el brazo y te llega hasta la cabeza. Ves destellos de luz y pierdes el conocimiento.

Pasa al 165.

224

Cuando rodeas con tu mano la empuñadura de la Espada, en algún lugar encima de ti la voz de la calavera pronuncia los siguientes versos:



«Si profanas la Espada
y rompes el hechizo,
el terror te seguirá
por lodo el pasadizo.»

Si aún deseas llevarte la Espada, **pasa al 96**.

Si decides dejar la Espada y abandonar la cámara por el túnel de la izquierda, **pasa al 298**.

Si prefieres salir por el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

225

Sólo la débil luz verdosa del escudo de energía ilumina tu blanco móvil. Colocas

una flecha en el Arco y apuntas cuidadosamente a la esfera, que atraviesa a gran velocidad la playa sorteando los peñascos que se interponen en su camino.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de la Maestría en el manejo del Arco, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 196**.

Si es 7 o más de 7, **pasa al 112**.

226

De improviso, la mano cobra vida. Se pone derecha sobre los dedos, con los dos primeros encogidos de manera que parece una monstruosa araña dispuesta a atacar. Retrocedes horrorizado, mientras la mano gira sobre el pedestal de granito.

Si quieres atacar a la mano, **pasa al 116**.

Si tienes un Petardo y decides arrojarlo contra el pedestal, **pasa al 157**.

Si prefieres rodear el pedestal y entrar en el pasadizo que hay al otro lado, **pasa al 302**.

227

Su mochila y los bolsillos de su armadura de cuero contienen los siguientes objetos:

Alimentos secos suficientes para 1 Comida
Cuerda
Manta
Daga
Frasco de píldoras azules
Botella de agua
Llave de energía

Todos estos objetos, a excepción de la Llave de energía, que es un objeto especial, son objetos de la mochila. Si quieres quedarte con alguno o algunos de ellos, anótalos en tu Carta de Acción.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, puedes identificar la naturaleza de las píldoras azules **pasando al 43**.

Si decides abandonar el cadáver y seguir adelante, **pasa al 323**.

228

El bloque de piedra se desmorona al tercer golpe y sin perder tiempo te introduces por el agujero y vas a parar a un túnel toscamente excavado en la roca. El túnel es oscuro y húmedo, pero el techo ya no está cubierto por el dosel de niebla y estás seguro de que has escapado del laberinto.

El túnel da vueltas y más vueltas como una gigantesca serpiente hasta que llegas a una pared hecha de tablones. La madera está podrida y sin dificultad consigues abrirte paso al corredor abovedado del otro lado. Ese corredor está mucho más limpio y seco y avanzas por él fácilmente hasta un cruce.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 330**.

Si deseas seguir por el pasadizo de la izquierda, **pasa al 20**.

Si prefieres continuar por el pasadizo de la derecha, **pasa al 92**.

229

Latiéndole con fuerza el corazón, corres lo más velozmente que te es posible hacia el refugio de la base rocosa de Kazan-Oud. Llegas sin aliento a la negra y reluciente pared, en cuya escarpada superficie descubres una fisura. Estás a punto de entrar en ella cuando el crujido de algo que se desliza en el interior te hace dudar.

Si quieres penetrar en la fisura, **pasa al 16**.

Si prefieres seguir caminando por la playa, **pasa al 173**.

230

En cuanto tragas las píldoras, te sientes más relajado y los pulmones dejan de oprimirte, al absorber a través de los poros de la piel oxígeno del agua que te rodea.

Libre de la inmediata amenaza de morir ahogado, buscas la forma de salir de esa tumba acuática.

Si quieres tratar de abrir la puerta, **pasa al 66**.

Si prefieres examinar la estatua, **pasa al 168**.

231

Suena un suave clic y el panel se desliza hasta abrirse del todo, permitiéndote ver unos escalones que conducen a una puerta de madera reforzada con chapas de hierro.

Si quieres entrar en el sarcófago, **pasa al 37**.

Si decides no entrar, **pasa al 102**.

232

Tu flecha atraviesa el brazo de la criatura que va en cabeza. El Dhax se tambalea y lanza un aullido estentóreo cuando un espeso fluido verde sale a borbotones de la herida. Con gran sorpresa y repugnancia observas cómo las otras criaturas saltan sobre su congénere muerto, clavándole en la herida dientes y garras, hasta que logran desprender el miembro y lo devoran.

Si decides disparar otra flecha, **pasa al 152**.

Si prefieres colgarte el Arco al hombro y eludir a esas crueles criaturas escapando por la arcada opuesta, **pasa al 241**.

233

El gusano avanza implacablemente, obligándote a subir la rampa hacia la puerta oval. Pero por allí no tiene escape: tu única opción es luchar contra esa repulsiva criatura. El monstruo es especialmente vulnerable a los poderes de la mente. Si decides utilizar la Acometida Psíquica o el Ataque psíquico durante el combate, multiplica por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo.

Oudagorg: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 17

Si vences en la lucha, **pasa al 209**.

234

Reconoces la maraña de algas gris-verdosas medio sumergidas en el agua alrededor de tu bote: son algas lacustres, una planta carnívora muy corriente en las marismas y lagos de agua dulce de Magnamund central. Prevenido por tu Disciplina del Magnakai, te sumerges en el lago y nadas buceando hasta que te libras de las mortíferas plantas.

Pasa al 158.

235

La mano es rápida, pero tú lo eres más. Con un ágil quiebro esquivas su primer ataque y te agachas dispuesto a hacer frente a la siguiente acometida. La mano se eleva de nuevo y, al mirar su horrible forma, descubres de pronto su horrendo propósito. Es un depredador, un ser maligno que sólo puede sobrevivir consumiendo un tipo de alimento: cerebro humano vivo. Cuando la mano se lanza a toda velocidad sobre ti, te esfuerzas por ahuyentar el miedo. La criatura es inmune al Ataque psíquico, pero no a la Acometi-da psíquica.

Rahkos: DESTREZA EN EL COMBATE 18 RESISTENCIA 30

Si vences en la lucha, **pasa al 22**.

236

Bajas la escalera y llegas a una habitación de paredes de piedra, sin más muebles que una panoplia colgada de la pared opuesta. Contiene una Lanza y un Espadón, ambos en perfecto estado. De la cámara salen dos túneles iluminados con antorchas: uno en dirección norte y otro en dirección este.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 139**.

Si quieres entrar en el túnel que conduce hacia el norte, **pasa al 187**.

Si deseas entrar en el túnel que se dirige hacia el este, **pasa al 101**.

237

Te lanzas en plancha hacia la abertura, pero tu mochila choca con la pared y se atasca. Al instante eres aplastado por veinte toneladas de piedra maciza.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

238

Con la punta de la bota das la vuelta al cadáver y rápidamente lo registras en busca de algo que pueda serte útil. Encuentras los siguientes objetos:

Hacha
Espadín
Daga
2 Coronas de Oro

Recuerda anotar en tu Carta de Acción los objetos con los que quieras quedarte. Después bajas la escalera.

Pasa al 55.

239

El chasquido de maderas astilladas resuena en tus oídos mientras eres lanzado violentamente por el aire. El empedrado maloliente del malecón te recibe a tu regreso a tierra e, instintivamente, procuras rodar por el suelo para amortiguar el impacto de la caída. Estás aturdido, pero no has sufrido ningún daño. Te pones en pie tambaleándote y ves dos toscas escaleras en el extremo más alejado del malecón: una conduce hasta lo que parece la entrada de una cueva en la escarpada pared rocosa; la otra desciende hasta una pequeña playa cubierta de cantos rodados y negra arena.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 251**.

Si deseas subir por la escalera que lleva a la entrada de la cueva, **pasa al 82**.

Si decides bajar a la playa, **pasa al 30**.

240

Cuando llevas recorridos unos cincuenta metros, el pasadizo se ensancha en una gran cámara circular. En el centro se alza sobre el suelo un pedestal, encima del cual reposa una mano cortada de un cuerpo humano. Tiene la piel hinchada y

con manchas negras y los dedos podridos. Al otro lado del pedestal el pasadizo continúa derecho, bordeado por dos columnas de jaspeada piedra verde.

Si deseas examinar la mano amputada, **pasa al 226**.

Si prefieres rodear el pedestal y seguir por el pasadizo del otro lado, **pasa al 302**.

241

Un rayo de fuego rojo te pasa silbando junto a la cabeza y explota en la bóveda justo encima de ti. Fragmentos de roca te raspan el cuero cabelludo y durante unos instantes corres a ciegas entre los cascotes. Cuando levantas el brazo para limpiarte la cara con la manga, otro rayo te acierta en la espalda y te derriba de bruces.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte.Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, resta 1 del número que hayas obtenido. El resultado indica los puntos de RESISTENCIA que has perdido en ese ataque.

Reprimiendo el dolor, te pones en pie y entras tambaleándote en el túnel polvoriento.

Pasa al 277.

242

Miras por el ojo de la cerradura, pero sólo ves la placa que oculta el mecanismo. El agua cubre por completo la cerradura y te llega a la barbilla, obligándote a echar la cabeza hacia atrás para poder respirar.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, **pasa al 327**.

Si no dominas esta habilidad, **pasa al 153**.

243

Cuando llegas a la mitad del puente, las primeras ratas se aproximan al arranque del arco. Te das media vuelta y te enfrentas a ellas, sacando tu arma y disponiéndote a luchar hasta la muerte si es necesario. Cuando las ratas se abalanzan sobre ti, comienzas a dar golpes a diestro y siniestro, arrojándolas al torrente.

De pronto una vibración sacude el puente, haciéndote tambalear y caer. Vas a parar a la orilla opuesta del rio, un poco aturdido, pero ileso. Con un enorme estruendo la parte central del puente se derrumba en el fondo del torrente. A salvo de las hambrientas ratas, puedes continuar por la playa a un ritmo menos agotador.

Pasa al 23.

244

Tu dominio de este Círculo de la Ciencia te permite entender el extraño lenguaje de las criaturas y desde la oscuridad de la entrada escuchas la conversación.

-Las reparaciones en el pozo central están ya casi concluidas. Dentro de tres soles podremos continuar -comenta una voz aguda.

-No podemos esperar tanto tiempo -interrumpe otra en un tono más grave y airado-. Lord Zahda ha ordenado que se reanude la construcción de los túneles y debemos obedecer sus órdenes.

-Pero los riesgos son demasiado grandes -replica la primera voz-. En la inundación perdimos un centenar de esclavos. La próxima vez podemos perder más que esclavos.

Un ruido le avisa de que un peligro se aproxima por el corredor: una patrulla de guardias provistos de armaduras se dirige hacia donde tú estás.

Si intentas atravesar la cámara arrastrándote por el suelo y alcanzar así sin ser visto el corredor opuesto, **pasa al 343**.

Si prefieres ocultarte en la oscuridad de la entrada, **pasa al 181**.

245

El lobo se abalanza sobre tu pecho, derri-bándote con su peso monstruoso. Ves brillar sus colmillos y su saliva corrosiva te salpica el rostro. Luchas desesperadamente con todas tus fuerzas para sobrevivir.

La criatura es inmune al Ataque psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Lobo de la muerte: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 40

Si vences en la pelea, **pasa al 259**.

246

Tu orden empieza a surtir efecto y rápidamente se te calma el dolor. Sin embargo, la lengua flexible de la criatura sigue apretándote el cuello. Recoges el arma del suelo de negra y ardiente arena y de un golpe le cortas la punta de la lengua a la esfera. En vez de sangre, o lo que podría pasar por sangre en el cuerpo del monstruo, surge una llama chisporroteante. El cerebro deja de moverse y se queda suspendido en el aire sobre la arena, mientras la llama devora el delgado filamento de carne.

Pasa al 170.

247

-No tengas miedo le dices tratando de calmarle-. No quiero hacerte ningún daño.

El sonido de tu voz pone fin a su temblor. Vuelve hacia ti su rostro cubierto de cicatrices y te pregunta:

-¿Te han enviado los Ancianos Magos?

Si deseas contestar al hombre, **pasa al 340**.

Si prefieres dejar la celda sin responder a esa pregunta, **pasa al 142**.

248

Tan pronto como el último enemigo derrotado cae a tus pies, echas a correr por el corredor, impaciente por abandonar la cámara y los guardias que yacen muertos en el otro corredor. Avanzas por un túnel que conduce al rellano superior de una escalera de caracol, por la que bajas apresuradamente. Una vez abajo, observas que el túnel se bifurca en dos ramales, uno que se dirige hacia el oeste y otro hacia el este.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación o la Adivinación, **pasa al 171**.

Si quieres ir hacia el oeste, **pasa al 29**.

Si prefieres ir hacia el este, **pasa al 272**.

249

Ilustración XIV

Olfateando con maligno deleite, las criaturas se aproximan a ti cada vez más. Los dedos palmeados de sus curtidas manos terminan en garras y los ojos les brillan con un salvaje fuego rojo, cuando se preparan para arremeter contra ti.

Dhax: DESTREZA EN EL COMBATE 27 RESISTENCIA 35

Puedes eludir el combate después de tres asaltos corriendo hacia la arcada opuesta. Si lo haces, **pasa al 241**.

Si vences en la lucha, **pasa al 141**.

250

Cuando cierras la mano alrededor de la Piedra de la Ciencia de Herdos, una oleada de energía te recorre el cuerpo (tu RESISTENCIA recupera la puntuación original). Una fuerza desconocida renueva tus sentidos y hace desaparecer la fatiga causada por tantas y tan terribles pruebas, permitiéndote considerar la situación con más optimismo. El suelo de hierro vibra: es un preludio de las erupciones que destruirán Kazan-Oud. Rápidamente bajas por la escalera de caracol y recorres el túnel de acero hacia el vestíbulo, sin hacer caso del asfixiante calor y del ruido ensordecedor. En el vestíbulo reina el caos: los esbirros de Zahda, sus guardias y esclavos corren en ciega confusión tratando de escapar de la destrucción inminente.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación o la Adivinación, **pasa al 338**.

Si deseas abrirte camino subiendo por la escalera al nivel del complejo de celdas y desde allí intentar huir, **pasa al 300**.

Si eliges seguir por el corredor de este nivel, **pasa al 315**.

251

Divisas confusamente una hilera de piedras que recorren la playa hasta una estrecha grieta abierta en la pared rocosa. En ella crees descubrir una entrada.

Si quieres descender a la playa y seguir investigando allí, **pasa al 303**.

Si decides subir la escalera que lleva a la entrada de la cueva, **pasa al 82**.

Ilustración XIV

Olfateando con maligno deleite, los Dhax se aproximan a ti cada vez más.

252

Después de hacer múltiples pruebas y giros con la punta de la espada, consigues apartar la placa de la cerradura, pero la puerta sigue sin abrirse. El efecto de las píldoras está empezando a pasarse y poco a poco vuelves a sentir la opresión de los pulmones.

Si quieres continuar manipulando en la cerradura con la espada, **pasa al 4**.

Si decides abandonar la puerta, sólo la estatua te ofrece alguna esperanza de escapar de la cámara; **pasa al 168**.

253

Apuntas apresuradamente y disparas, pero la criatura escapa con sólo un rasguño en la frente. Aullando furiosa, echa a correr por la pasarela y se lanza contra ti, dándote zarpazos y dentelladas. Sueltas el Arco y desenvainas un arma justo a tiempo para defenderte de este ataque.

Dhax: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 26

Puedes eludir el combate en cualquier momento corriendo hacia la arcada opuesta; si lo haces, **pasa al 277**.

Si vences en la lucha, **pasa al 141**.

254

Te lanzas de cabeza al lago y, evitando los cuerpos que flotan en la superficie, entras en el agua formando un perfecto ángulo. Por desgracia, el agua está hirviendo: lava líquida ha hecho erupción a través de fisuras que se han abierto en la quebradiza costra del fondo. Tratas de salir a la superficie, pero tus miembros están paralizados y poco después te hundes como una piedra.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

255

Unos cuantos árboles han sido arrancados por la torre en su caída y uno de ellos se mantiene en precario equilibrio sobre el borde de la pared rocosa. Concentras

en ese tronco tu Disciplina del Magnakai y, con un gran esfuerzo mental, logras que se venga abajo. Cuando llegue a la parte de la escalera donde tú estás, tratarás de situarlo cruzado sobre el boquete. Pero el tronco se acelera rápidamente y pronto no habrá modo de controlarlo.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es 20 o más, suma 2 al número que obtengas.

Si el total está entre 0 y 2, **pasa al 154**.

Si está entre 5 y 8, **pasa al 208**.

Si es 9 o más de 9, **pasa al 52**.

256

Al otro lado de la puerta hay un oscuro corredor. Entras en él y caminas a lientas, guiado únicamente por una débil luz que se divisa a lo lejos. Un repentino sonido metálico hace que un escalofrió te recorra la espina dorsal y, horrorizado, contemplas cómo una compuerta de hierro se cierra delante de ti.

Pasa al 37.

257

Otro chasquido hiende el aire y retrocedes al aparecer en tu muslo una línea escarlata (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Fuerzas la vista tratando de localizar a tu enemigo, pero el escudo mágico que lo oculta es muy fuerte.

A menos que poseas la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, tendrás que reducir en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la pelea. Si tienes una manta o una túnica roja, puedes arrollártelas alrededor del brazo como una protección adicional frente a los golpes de tu enemigo y aumentar en 1 punto tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Enemigo invisible armado con un látigo: DESTREZA EN EL COMBATE 24 RESISTENCIA 26

Puedes eludir el combate después de tres asaltos retrocediendo a todo correr por el pasadizo; si lo haces, **pasa al 64**.

Si vences en la lucha, **pasa al 186**.

258

El débil resplandor verdoso del escudo de energía es la única fuente de luz en el interior de la cueva. Avanzas con gran precaución, pero pronto la oscuridad se hace total y tu avance se vuelve penosamente lento.

Si tienes una Esfera de Fuego de Kalte, una Linterna o una Antorcha y Yesca, **pasa al 289**.

Si no tienes ninguno de estos objetos y decides seguir avanzando en la total oscuridad, **pasa al 277**.

Si prefieres salir de la cueva y volver a la playa, **pasa al 30**.

259

Limpiándote de los ojos la sangre del lobo muerto, te vuelves para enfrentarte a las burbujas flotantes que se acumulan en el corredor.

Si quieres apartarlas con la mano para seguir adelante, **pasa al 107**.

Si deseas abrirte camino con la espada, **pasa al 151**.

Si decides volver a la cámara e internarte por el otro túnel, **pasa al 322**.

260

El túnel apesta a rancio y podrido y, con gran consternación, descubres que no es más que una cueva poco profunda, un abrigo en el que se encuentra una nidada de huevos gigantescos, cada uno de ellos tan grande como un barril de cerveza. Los huevos descansan sobre un montón de fardos y ropas desgarradas, pertenecientes a anteriores aventureros que fueron víctimas de la enorme culebra.

Si deseas examinar esos objetos más detenidamente, **pasa al 148**.

Si prefieres buscar el modo de escapar del túnel, **pasa al 346**.

261

Cuando la calavera y el eco de su voz han desaparecido, oyes fuertes pisadas

que resuenan en el pasadizo detrás de ti. El lóbrego corredor parece desierto, pero el sonido de pisadas se hace cada vez más intenso.

Si tienes un Frasco de vino o una Botella de agua, **pasa al 18**.

Si no tienes ninguno de estos objetos, **pasa al 304**.

262

La puerta está cerrada con llave, pero el mecanismo de la cerradura está tan oxidado que se deshace a una ligera presión de tus dedos. Entras en un pequeño cuarto lleno de barriles, cajones y polvorientas botellas de vino. Sobre un banco de madera reposa un Espadín y a su lado un Escudo circular (si quieres apoderarte de estos objetos, anótalos en tu Carta de Acción, el Escudo es un objeto especial que, al ser utilizado en la lucha, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE).

Si quieres seguir examinando el cuarto, **pasa al 73**.

Si decides salir del cuarto y explorar la escalera, **pasa al 11**.

263

A medida que a tu cerebro le va faltando el oxígeno, ves con menos claridad y te sientes mareado. Poco a poco disminuye la sensación de dolor que te abrasa el pecho, pues la inconsciencia te embota los sentidos. Debido al peso del agua que ahora llena tus pulmones desciendes lentamente hasta el suelo.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

264

La multitud manifiesta a gritos su aprobación. Un tipo raquítico y jorobado, que viste una túnica con capucha, se acerca a la plataforma en la que tú estás, maniatado a la pared. Diestramente te despoja de todas las armas y se las entrega a un enano de feo rostro que le acompaña.

-Llevadle al laberinto -ordena el lord de pelo blanco.

Su risa de burla cruel resuena en tus oídos mientras eres sacado, a rastras y encadenado, de la sala.

Tacha en tu Carta de Acción todas las armas y los objetos especiales que puedan servir de armas, pero anótalos en una hoja de papel aparte por si los recuperas en un momento posterior de tu aventura.

Now **pasa al 286**.

265

Ilustración XV

Hundes tu arma en el monstruoso ojo y de la herida brotan gotas de una sustancia que parece gelatina luminosa. Un grito inhumano de dolor resuena en el suelo bajo tus pies. Chorros de vapor se elevan silbando a través de la arena y una nube de polvo picante te salta a los ojos.

Retrocedes tabaleándote, protegiéndote del polvo de esa nube la cara, pero un golpe inesperado que recibes en las piernas te tira de espaldas al suelo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Antes de que puedas levantarte, un tentáculo verde cubierto de verrugas se te enrolla alrededor de la cintura y te atrae lentamente hacia el ojo mutilado.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Acometida Psíquica y quieres usarla, **pasa al 190**.

Si no posees esa Disciplina o no quieres usarla, **pasa al 121**.

266

Para evitar que el guardia alcance la cuerda de la campana, te ves obligado a disparar sin apuntar cuidadosamente.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el manejo del Arco, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el total es 6 o menos de 6, **pasa al 75**.

Si es 7 o más de 7, **pasa al 162**.

267

Examinas el brillante trono y el bloque de hierro negro que le sirve de base

Ilustración XV

Hundes tu arma en el monstruoso ojo y de la herida brotan gotas de una sustancia que parece gelatina luminosa.

y descubres un pentagrama grabado en el oro. Cuando recorres con el dedo sus líneas, sobre el estruendo de la destrucción se oye un sonido como de mil campanillas. En la oscuridad encima del trono aparece una columna de luz azul, que desciende hacia ti y envuelve una gran parte de la base del trono.

Extiendes el brazo y una oleada de energía te recorre el cuerpo al rodear tu mano la Piedra de la Ciencia de Herdos (tu RESISTENCIA recupera su puntuación original). Una nueva fuerza le aguza los sentidos y hace desaparecer la fatiga causada por tantas y tan terribles pruebas, permitiéndote considerar tu situación con más optimismo.

La columna de luz es un ascensor mágico, un espacio en el que la gravedad ha sido reducida casi a cero. Ella puede elevarte hasta la superficie de Kazan-Oud.

Sin dudar, te guardas en el bolsillo la Piedra de la Ciencia y entras en la columna mágica.

Pasa al 200.

268

Saltáis al tiempo por encima de la losa y rodáis por el suelo al otro lado. Las criaturas se ríen de un modo horrible, levantan sus fuertes brazos y extienden sus dedos palmeados sacando unas garras curvas como mortí-feros cuchillos. Su sed de sangre les impide advertir el peligro que se esconde bajo sus cascos y se lanzan al ataque.

En un instante su risa se convierte en lamentos cuando la losa se hunde y ellas desaparecen por el agujero, aullando mientras caen a plomo por un profundo y oscuro abismo.

Pasa al 12.

269

Cuando cruzas a través de la luz roja, un estremecimiento te recorre el cuerpo agarrotándote los músculos y dejándolos doloridos. Los brazos y las piernas te pesan anormalmente y te cuesta un gran trabajo moverlos y avanzar. De repente el suelo retiembla y una gran losa se eleva cerrándote la salida. Un agudo silbido resuena en tus oídos.

Percibes un olor extrañamente acre. Cuando te das cuenta de que el lugar se está llenando de un poderoso gas somnífero arrojado por unos agujeros escondidos en el techo, ya has empezado a sucumbir a su irresistible poder.

Pasa al 165.

270

La estatua hace un ruido como el maullido de mil gatos y de sus ojos y boca comienza a salir agua. Lo que al principio es un chorro pronto se convierte en un torrente que amenaza con inundar la cámara. Te das media vuelta y corres hacia el pasadizo, pero con gran consternación descubres que ahora está bloqueado por una pared de sólida piedra.

Con el agua por la cintura caminas hacia la puerta oval y febrilmente examinas la cerradura.

Si tienes una Llave de Hueso, **pasa al 207**.

Si no tienes este objeto especial, **pasa al 242**.

271

La monstruosa criatura lanza un alarido ensordecedor cuando le asestas el golpe final. Al desplomarse en el suelo, su enorme cuerpo desplaza un montón de arena. Sujeta a una pesada cadena negra que le rodea el diafragma hay una Llave de Oro. Si quieres apoderarte de esa Llave, anótala en tu Carta de Acción como un objeto especial que llevarás en el bolsillo.

La victoria te levanta el ánimo, pero por poco tiempo, pues en seguida oyes el ruido inconfundible de las ralas, que vuelven al ataque.

Pasa al 173.

272

Sigues avanzando por el túnel durante casi una hora, hasta que llegas a una sala iluminada con antorchas. De sus paredes cuelgan bellos tapices que no han sido dañados por la humedad que impregna los niveles superiores de la fortaleza. La sala parece no tener otra salida y estás a punto de dar media vuelta cuando descubres una pequeña puerta camuflada en un rincón de la opulenta cámara.

Si decides abrir la puerta, **pasa al 256**.

Si prefieres examinar más detenidamente los tapices, **pasa al 305**.

273

Una cuadrilla de guardias provistos de armaduras desciende por la escalera. Les siguen dos criaturas horribles de piel negra y rostro perruno, armadas con largas y relucientes mazas. Te preparas para hacer frente a su ataque, pero tus enemigos no avanzan más. En lugar de ello, las criaturas lanzan espantosos gruñidos y levantan sus mazas uniendo los extremos y apuntándote a ti.

De repente sientes un dolor desgarrador y el pecho te estalla despidiendo una llamarada roja. Te tambaleas hacia atrás, casi partido en dos por un rayo de energía destructora.

> Eres victima de las poderosas y mortíferas mazas de los Dhax y tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

274

A primera vista la puerta parece completamente lisa: ningún pestillo, barra, remache o gozne interrumpe su pulida superficie. Sin embargo, en un examen más minucioso descubres el diminuto agujero de una cerradura cerca del suelo.

> Si tienes una Llave de Oro, **pasa al 333**.

> Si no posees este objeto especial, **pasa al 54**.

275

Te precipitas dentro del foso, donde le envuelve una oscuridad total. Durante unos momentos que te parecen durar una eternidad caes a una velocidad terrorífica y después pierdes el conocimiento. Esto es para ti una bendición, pues te ahorra la espantosa agonía de ser quemado vivo cuando tu cuerpo se sumerge en una poza de lava a más de tres mil metros de profundidad.

> Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

276

Apuntas en silencio y disparas. La flecha se clava profundamente en la cabeza de la criatura sentada a tu izquierda. Las otras gritan horrorizadas y sorprendidas y saltan de su asiento para protegerse agachándose detrás de la mesa. De repente resuena en la cámara el toque de una campana, a la vez que oyes pasos cada vez más próximos por el corredor. Cuatro guerreros de brillantes armaduras negras

irrumpen en la cámara con las armas desenfundadas. Al ver a la criatura muerta, se abalanzan sobre ti en frenético ataque.

Si quieres disparar de nuevo el Arco, **pasa al 50**.

Si decides colgarle el Arco al hombro y empuñar un arma de mano, **pasa al 316**.

277

Apenas has dado unos pasos cuando oyes un chasquido. Horrorizado, observas cómo el suelo de piedra desaparece bajo tus pies y se abre un negro agujero. Sin poder hacer nada, caes en el vacío y, al golpearte contra los salientes de las paredes rocosas, pierdes el sentido.

Pasa al 164.

278

La criatura se lanza contra los capullos de seda y con sus mandíbulas cortantes los desprende de la pared. El aire se llena de restos fibrosos y de polvo. Te has quedado sin escondrijo. No tienes más remedio que retirarte por el corredor.

Pasa al 233.

279

En respuesta a tu poder psíquico, la Espada se levanta del bloque y se traslada hasta tu mano abierta. Es un arma vulgar, con una pesada hoja de pobre calidad e indigna de tu vaina, pero en este extraño y hostil laberinto te ayuda a recobrar la esperanza de sobrevivir.

Si quieres abandonar la cámara por el túnel de la izquierda, **pasa al 298**.

Si prefieres salir por el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

280

Ilustración XVI

Tavig es apenas visible dentro del enorme puño que se retira hacia el interior

del túnel. Los gritos del guerrero y el gruñido profundo del monstruo que le aprisiona resuenan en tus oídos mientras empuñas tu arma y te lanzas al ataque. Tienes que darte prisa si quieres liberar a Tavig de una espantosa muerte.

Puño gigante: DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 42

Si reduces a 0 la RESISTENCIA del enemigo en tres asaltos o menos, **pasa al 291**.

Si el combate dura cuatro asaltos o más, **pasa al 156**.[8]

281

Aplastándote contra la pared del túnel, utilizas tu habilidad para enmascarar el calor de tu cuerpo. Las viscosas culebras se arrastran entre tus pies y se te enrollan a las piernas produciéndote horribles náuseas. Pero para ellas tienes tan poco interés como las frías y húmedas losas de piedra que cubren el suelo del túnel. Las culebras se alejan, dejándote asqueado, pero ileso.

Pasa al 346.

282

Oyes pisadas en la escalera: se acercan más enemigos. Si también ellos están armados con ballestas, tus posibilidades de sobrevivir son muy escasas. Delante de ti hay dos grandes puertas de bronce, flanqueadas a ambos lados por tapices y estatuillas de oro.

Si quieres abrir las puertas y entrar por ellas, **pasa al 159**.

Si quieres examinar las tapicerías, **pasa al 74**.

Si decides quedarle donde estás y luchar con los enemigos que se acercan, **pasa al 273**.

283

El ejército de ratas retrocede para devorar los restos mutilados de sus congéneres que yacen amontonados a tu alrededor. Te sangran los brazos, las piernas y

[8] Tienes que reducir los puntos de RESISTENCIA de tu enemigo a cero antes de pasar a ninguna sección.

Ilustración XVI

Tavig es apenas visible dentro del enorme puño que se retira hacia el interior del túnel.

las manos por varias mordeduras y cortes que te han causado algunas ratas que han conseguido burlar tu formidable defensa y clavarte sus afilados dientes. Tu victoria te da tiempo para pensar, pero en pocos segundos las ratas volverán al ataque.

Si quieres escalar las abruptas rocas del saliente a tu izquierda, **pasa al 336**.

Si decides arrastrar el bote al agua y alejarte en él de la bahía, **pasa al 117**.

284

Tapándote la nariz con la capa del Kai rodeas las humeantes llamas y te diriges hacia el pasadizo. Al llegar a la salida tropiezas con una barrera invisible, un campo de energía destructora que fluye entre las dos columnas verdes. Con una estruendosa sacudida eres repelido por el escudo y retrocedes tambaleandote en la cámara (pierdes 8 puntos de RESISTENCIA, 6 sólo si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración).

Si sigues con vida, **pasa al 128**.

285

Los murciélagos están muertos de hambre y les atrae irresistiblemente el olor inesperado de su alimento favorito: la sangre humana caliente Es demasiado tarde para eludir el combate. Debes luchar para salvar la vida y no convertirte en manjar de los murciélagos.

A no ser que domines la Disciplina del Magnakai de Curación, deberás duplicar todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate, debido a la saliva envenenada de los murciélagos.

Murciélagos vampiros: DESTREZA EN EL COMBATE 19 RESISTENCIA 32

Si vences en la pelea, **pasa al 161**.

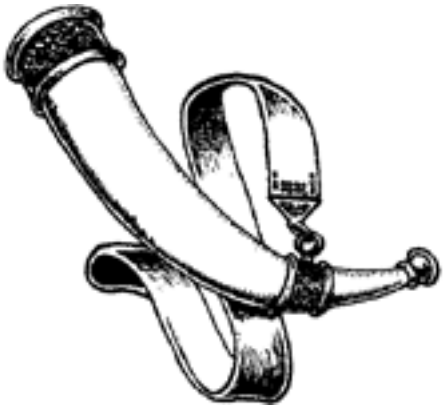
286

Una escolta de guardias provistos de armaduras te obliga a caminar por un corredor entre dos filas de secuaces de Zahda que se burlan de ti, te golpean y

escupen. Sus insultos resuenan aún en tus oídos cuando los guardias se detienen ante una enorme puerta de hierro y te quitan las esposas que te han dejado las muñecas magulladas y ensangrentadas. Pero las puntas de sus largas lanzas no se apartan de tu cuello, disuadiéndote de todo intento de escapar. La puerta rechina al abrirse y cuando los guardias te empujan y arrojan en un foso apestante oyes una gran ovación.

-Bienvenido al laberinto -te saluda con tono de burla la voz de Lord Zahda desde algún lugar encima de tu cabeza.

Te pones en pie trabajosamente y, al mirar hacia arriba, divisas unos remolinos de niebla en los que un débil resplandor poco a poco se condensa y forma una especie de calavera humana. En las órbitas, unos ojos verdes te miran lúgubremente y el desnudo cráneo está cubierto por una peluca blanca, como las que usan los jueces en los tribunales.



-Has venido aquí a matar, pero tu plan ha fracasado y ahora tienes que afrontar las consecuencias -retumba la voz de la calavera-. Has sido sentenciado a entrar en el laberinto de Zahda. Si escapas, quizá salves la vida. Si no, seguramente morirás: un fin muy apropiado para quien venía en busca de la muerte.

La calavera se retira entre la niebla y se hace un fúnebre silencio. En el muro delante de ti aparece una sombra semicircular, que se hace cada vez mayor, hasta que semeja la boca de una caverna o de un túnel. De repente, una ráfaga de aire frío sopla desde esa oscuridad y comprendes que estás ante la entrada del laberinto.

-¡Entra! -te ordena la voz-. ¡Entra o morirás aquí mismo!

La amenaza va en serio. A pocos centímetros de tus pies se clava en el suelo una flecha El ruido de una ballesta al ser cargada te avisa que, si desobedeces, tú podrías ser el blanco de la siguiente flecha. De mala gana das un paso hacia adelante y penetras en el laberinto de Zahda.

Pasa al 111.

287

Recurriendo a todas tus reservas de fortaleza corres por el pasadizo espoleado por el rechinar de los dientes de la fiera. De pronto, un muro te cierra el paso y el pasadizo tuerce a la derecha. Doblas el recodo a toda velocidad, raspándote el hombro con la esquina. Experimentas un agudo dolor y tienes que hacer grandes esfuerzos para mantenerte en pie, pero en seguida te ves obligado a detenerte: el pasadizo está bloqueado. Delante de ti, brillan a la débil luz enormes burbujas que flotan lánguidamente en el aire, subiendo y bajando. Una suave brisa las impulsa hacia ti.

Un gruñido y el chocar de garras contra la piedra te indican que el lobo está a punto de aparecer por el recodo.

Si quieres apartar las burbujas para seguir avanzando por el pasadizo, **pasa al 84**.

Si deseas quedarte donde estás y luchar contra el lobo, **pasa al 245**.

Si decides abrirte camino a través de las burbujas con ayuda de la espada, **pasa al 218**.

288

Relámpagos zigzagueantes de viva luz verdosa y el retumbar de truenos distantes añaden su amenaza a la que para ti representan las torres y los altos muros de Kazan-Oud. Muchos de los tejados y torreones están en ruinas, dejando al descubierto vigas retorcidas y suelos y dando a la fortaleza un aspecto de abandono, como si hubiera sufrido un pavoroso incendio.

Al aproximarte a la pequeña bahía, escondida al abrigo de unos salientes rocosos en forma de herradura, atrae tu mirada el resplandor de diminutas luces rojas que se mueven entre las sombras al pie de los muros de la fortaleza. Descubres una pequeña concavidad entre un grupo de peñascos cerca de la costa, que ofrece un lugar ideal donde esconder el bote. Silenciosamente desembarcas y arrastras el bote por la playa hasta las rocas. Un instante después te detienen en seco unos chillidos amortiguados. Un sudor frío te reco-rre la frente cuando un relámpago te muestra unas hileras de ojillos rojos en la arena. Son ratas, cada una de ellas del tamaño de un perrillo, pero famélicas y muertas de hambre, que se deslizan hacia ti como un torrente de negras aguas.

Con el corazón latiéndote desenfrenadamente, buscas la manera de escapar de esa horda de roedores hambrientos, dispuestos a devorarte.

Si quieres trepar por las rocas y escapar a través de una playa desierta, **pasa al 336**.

Si deseas arrastrar de nuevo el bote hasta el lago y alejarte en él de la bahía, **pasa al 117**.

Si prefieres quedarle donde estás y luchar con las ratas gigantes que se precipitan sobre ti, **pasa al 45**.

289

Tu luz ilumina la húmeda penumbra del pasadizo. Inmediatamente delante de ti ves una caverna de cuyo techo abovedado penden rezumantes estalactitas, como gruesas lanzas de piedra blanca. Pisando con gran precaución, avanzas a través de la caverna. Sientes en la piel un agudo picor, cuando oyes unos sonidos peculiares que emanan de las sombras.

Recorres un sinuoso camino por un laberinto de túneles, resbalando en rocas cubiertas de musgo, raspándote la cabeza en techos bajos y teniendo que subir y bajar a gatas montículos y terraplenes, hasta que llegas a una cámara de lisas paredes labradas con precisión en la dura roca. Una escalera asciende a través de un arco a tu izquierda y enfrente de ti divisas una puerta de piedra maciza.

Si quieres examinar la puerta de piedra, **pasa al 274**.

Si prefieres subir por la escalera, **pasa al 193**.

290

Le sigues hasta el final del corredor que atraviesa el bloque de celdas. En tus oídos resuenan los gritos furiosos de los carceleros de Zahda. Divisas delante de ti una escalera que desciende a un nivel inferior, pero está vigilada por un carcelero de rostro feroz armado con un hacha. Multiplica por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo durante el combate, pues tu recién hallado compañero también le ataca.

Carcelero: DESTREZA EN EL COMBATE 17 RESISTENCIA 22

Si vences en la pelea, **pasa al 220**.

291

Un terrible gemido resuena en el túnel cuando con tus golpes cortas un dedo a la monstruosa mano. Los otros dedos aflojan al instante su presión, soltando a Tavig, que cae ensangrentado y desgreñado al suelo. Después de que la mano desaparece en la oscuridad del túnel, te arrodillas al lado de Tavig y tratas de ayudarle lo mejor que puedes. Sus heridas son graves: está al borde de la muerte.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, **pasa al 133**.

Si no dominas esta habilidad, **pasa al 125**.

292

El aire se vuelve cada vez más enrarecido y poco a poco, penosamente, sientes que tus fuerzas flaquean hasta que te desplomas en el suelo. Pronto pierdes el sentido, lo que te ahorra la agonía de la muerte por asfixia.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

293

Ilustración XVII

Con gran cautela cruzas el suelo de losas agrietadas del Gran Salón, con los músculos y nervios tensos por si captas alguna señal de peligro. El sonido constante de agua que gotea en algún sitio y el ulular de la tormenta contribuyen a reforzar la desolación de la cámara. Una maraña de zarzas espinosas trepa por las paredes, enroscándose alrededor de los marcos podridos de las pinturas y entreverándose en los deshechos tapices.

Encima de la chimenea cuelga un gran espadón anariano con la hoja de acero apuntando hacia un lado. Tu mirada se traslada del espadón a las sombras de la chimenea y divisas un bulto que yace en el hogar. Al acercarte descubres que es el cadáver de un hombre. Detrás de él hay un panel que su cuerpo mantiene abierto. Mirando dentro de la abertura, vislumbras una escalera que desciende y desaparece en la oscuridad.

Si quieres examinar el cadáver, **pasa al 146**.

Si prefieres explorar el pasadizo secreto, **pasa al 11**.

Ilustración XVII

En el hogar yace el cadáver de un hombre: detrás de él hay un panel abierto y puedes vislumbrar una escalera que desaparece en la oscuridad.

294

Una vez encima de la plataforma de hierro ves a tus pies el laberinto, que se extiende como la corteza de un enorme cerebro. En cada una de sus cámaras acechan los peligros que la imaginación diabólica de Lord Zahda ha ideado. Sobre el laberinto hay una red de pasarelas de conexión, suspendidas de gigantescas cadenas que se pierden en la oscuridad.

Corres por la pasarela de hierro hacia una escalera que desciende hasta un arco más allá del muro que forma el límite exterior del laberinto. Mientras tanto, oyes una campana de alarma que resuena en el vasto espacio sobre ti: tu escapada no ha pasado inadvertida. Del arco arranca un corredor abovedado que conduce a una bifurcación.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 330**.

Si quieres seguir por el pasadizo de tu derecha, **pasa al 92**.

Si prefieres continuar por el pasadizo de tu izquierda, **pasa al 20**.

295

Las criaturas están tan enfrascadas en su discusión que no se dan cuenta de que entras en la cámara.

Si tienes un Arco y quieres usarlo, **pasa al 276**.

Si decides atacarlas con un arma de mano, **pasa al 31**.

296

Con un golpe mortal le cortas al Lekhor la cabeza, que cae en las negras aguas. Una horrible sacudida agita el cuerpo de la serpiente y pronto tú también te precipitas en el lago, apretando aún entre los pies el torso fláccido del Lekhor. Segundos más tarde chocas ruidosamente con la superficie del agua y te hundes como una piedra.

Pasa al 158.

297

El implacable ataque empieza a surtir efecto (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Comprendes que no puedes resistir mucho más tiempo ese castigo psíquico: debes hacer algo para detenerlo.

Si tienes un Petardo y decides arrojarlo contra el pedestal, **pasa al 157**.

Si quieres abalanzarte sobre la mano y atacarla físicamente, **pasa al 116**.

Si prefieres echar a correr entre las dos columnas verdes y escapar por el pasadizo que hay al otro lado, **pasa al 103**.

298

Después de unos pocos cientos de metros, el pasadizo tuerce bruscamente a la derecha. En la pálida luz resplandecen unas enormes burbujas que flotan en el aire subiendo y bajando delante de ti. De pronto, una ligera brisa las impulsa hacia donde tú estás.

Si quieres abrirte camino entre ellas y seguir por el pasadizo, **pasa al 107**.

Si tienes una espada y decides utilizarla contra las burbujas, **pasa al 151**.

Si prefieres volver a la cámara e introducirte por el túnel de la derecha, **pasa al 322**.

299

El guerrero se pone a salvo saltando por encima de la losa, mientras tú sacas tu arma y te enfrentas al terrible enemigo.

-¡Valiente loco! -oyes que grita el guerrero, a la vez que el ruido de sus pisadas se desvanece en el túnel.

Riendo de placer, como crueles y hambrientos depredadores que han atrapado a una presa, las criaturas avanzan hacia ti. De los extremos de sus dedos membranosos salen unas garras y en sus ojos aparece un brillo feroz cuando se disponen a atacarte.

Dhax: DESTREZA EN EL COMBATE 27 RESISTENCIA 35

Teniendo una trampa detrás de ti no puedes eludir el combate, sino que debes luchar a muerte contra esas criaturas.

Si vences en la lucha, **pasa al 339**.

300

Te abres camino a brazo partido a través de la atestada escalera y corres hacia el complejo de celdas. Pedazos de piedra y hierro se desprenden del techo al sacudir oleada tras oleada de explosiones los cimientos de la fortaleza. Cruzas velozmente el complejo, apartando a golpes todo lo que se interpone en tu camino, por un corredor que aún no ha sido bloqueado por los desprendimientos de rocas o por una hendidura.

Cuando estás subiendo una escalera de caracol, resuena un enorme crujido, seguido de un chasquido metálico. Las criaturas que te rodean gritan aterrorizadas, pero sus voces son sofocadas cuando la escalera entera se derrumba con enorme estruendo en una sima llena de lava a más de cien metros de profundidad.

Tu vida y tu misión encuentran un trágico final en las ruinas de Kazan-Oud.

301

La culebra le muestra sus colmillos. A la luz que entra por la rejilla del techo brillan con un siniestro resplandor, como grandes cuchillos curvos que destilan veneno. Empuñas tu arma, apoyándole contra la húmeda pared de piedra y esperando el momento oportuno para atacar. Cuando la cabeza del monstruo se balancea torpemente de un lado a otro, divisas en la pared opuesta un pequeño túnel que la culebra y su nido te ocultaban La posibilidad de escapar de esa pesadilla te levanta el ánimo, pero antes tienes que combatir contra la horrible criatura.[9]

Si no posees la Disciplina del Magnakai de la Medicina, tienes que multiplicar por 2 todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante este combate, debido a la mordedura venenosa de la culebra.

Hactaraton gigante: DESTREZA EN EL COMBATE 22 RESISTENCIA 60

Después de cuatro asaltos puedes intentar escapar de la monstruosa criatura introduciéndote en el túnel; si lo haces; **pasa al 91**.

Si vences en el combate, **pasa al 21**.

[9] Si aún tienes alguna flecha en tu Carcaj, las habrás perdido en tu huída, por lo que debes borrarlas de tu Carta de Acción. (cf. Sección 7).

302

Cuando llegas a la altura del pedestal, los dedos de la mano comienzan a moverse, alzándose y descendiendo, tamborileando a un ritmo lento y obsesivo sobre la superficie de granito. Ese ruido sordo te levanta dolor de cabeza, que aumenta con cada golpe de los negros e hinchados dedos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, **pasa al 179**.

Si no dominas esta habilidad, **pasa al 53**.

303

Siguiendo el sendero que forman las piedras, parcialmente hundidas en la arena, llegas a la fisura. Allí oyes el crujido de algo que se arrastra en el oscuro interior. De repente, la sombra de un bulto redondo y negro irrumpe de la superficie del lago y un espantoso aullido hiende el silencio de la noche. El bulto vuela hacia ti, que rápidamente te resguardas en la estrecha fisura.

Pasa al 16.

304

Las pisadas se detienen y un penetrante chasquido, como el de un látigo, hiende el silencio. En tu rostro aparece un verdugón rojo que va desde la sien hasta la barbilla y que te hace gritar de dolor y de sorpresa (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA). Sientes la presencia del enemigo que te ha infligido esa herida, pero no puedes verlo.

Si intentas defenderte del invisible atacante, **pasa al 257**.

Si decides retroceder corriendo por el corredor, **pasa al 64**.

Si prefieres arriesgarte y saltar al foso, **pasa al 275**.

305

Los dibujos están bordados con hilos de oro y plata y tienen incrustadas piedras preciosas y semipreciosas. Te maravillas del arte y la belleza de esos tapices, que deben de valer miles de Coronas. Una gema en particular te llama la atención: un gran Diamante. Sin poder resistir la tentación, lo arrancas del tapiz y

te lo guardas en el bolsillo (anótalo entre los objetos especiales en tu Carta de Acción). Después, abandonas la sala por la puerta.

Pasa al 256.

306

Utilizando tu Disciplina del Magnakai, concentras tu atención en la extraña placa triangular sujeta a los barrotes y, poco a poco, descubres su finalidad. Hallando el número total de triángulos contenidos en el dibujo y colocando la aguja de la esfera de modo que apunte a ese número, al tirar de la palanca podrás abrir el rastrillo.

Vuelve al 11 y estudia el dibujo; si crees que has dado con la solución, pasa a la sección del mismo número.[10]

307

Presientes que el techo de niebla esconde un poderoso campo de energía. Tocar semejante barrera de fuerza, especialmente estando su-mergido en agua, podría resultar fatal.

Si a pesar del peligro decides tocar la niebla, **pasa al 60**.

Si eliges bucear en el agua y examinar la estatua, **pasa al 168**.

308

Unos centímetros delante de ti hay en el suelo del túnel un cuadrado irregular, signo evidente de una trampa. No ofrece ningún problema a un guerrero de tu habilidad salvar de un salto esa losa. Más adelante llegas ante una escalera de caracol que desciende hasta una caverna de toscas paredes. De la caverna salen dos túneles, uno en dirección norte y otro en dirección oeste.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Concentración, **pasa al 99**.

Si quieres entrar en el túnel que se dirige hacia el norte, **pasa al 59**.

[10]Para pasar a la Sección que escojas hay varios métodos. Uno de ellos consiste en acceder al Índice de contenidos, pinchar en *Secciones numeradas* y elegir la sección apropiada de la lista.

Si has elegido la respuesta correcta, una nota en esa sección te lo indicará.

Si deseas entrar en el túnel que conduce hacia el oeste, **pasa al 323**.

309

El descenso es lento y penoso. Las piedras desprendidas de las murallas de la fortaleza han destruido gran parte de los escalones y además tienes que protegerte de la lluvia de lava y piedra pómez que arroja el interior de Kazan-Oud. Te parapetas donde puedes, pero no te atreves a permanecer mucho tiempo en ningún lugar por miedo a quedar atrapado en una grieta o en un desprendimiento de rocas.

Cuando llegas a la playa, tu capa y tu capucha están carbonizadas y las suelas de tus botas casi derretidas. Muchas de las criaturas del castillo han escapado antes que tú y ahora se amontonan en la playa, desgarrándose y mordiéndose unas a otras, enloquecidas por el terror. El lago está lleno de cuerpos muertos y la negra arena de la playa apenas se ve bajo la alfombra de cadáveres. Apartas como puedes a las furiosas bestias, pero comprendes que permanecer en la playa sería suicida.

Si quieres trepar al acantilado y lanzarte desde allí al lago, **pasa al 254**.

Si prefieres dirigirte hacia el viejo malecón de piedra, **pasa al 122**.

310

Haces un lazo en un extremo de la cuerda y examinas el otro lado de la escalera buscando un sitio seguro donde sujetarlo. Un saliente de piedra cerca del centro de un peldaño parece el blanco adecuado y hacia él apuntas. Al segundo intento consigues enlazar el saliente con la cuerda y apretarla alrededor de él. Sin perder tiempo, cruzas el boquete y en pocos segundos subes los pocos escalones que te separan de la brecha abierta en la muralla de la fortaleza.

Pasa al 27.

311

Recuperas el equilibrio con gran rapidez y avanzas sin hacer caso de las punzantes heridas (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Una vez más chasquea el látigo, pero tú ya estás fuera de su alcance.

Pasa al 6.

312

Suena un suave clic y el panel se desliza hasta abrirse por completo, dejándote ver un tramo de escalones que conduce a una sólida puerta de madera, reforzada con bandas y remaches de hierro.

Si deseas seguir investigando el sarcófago, **pasa al 37**.

Si decides no entrar en él, **pasa al 102**.

313

La falta de oxígeno te está mareando (pierdes 3 puntos de RESISTENCIA), pero procuras ignorar el mareo y proseguir.

Si el total de tu puntuación de RESISTENCIA es 10 o más de 10, **pasa al 4**.

Si es 9 o menos de 9, **pasa al 263**.

314

Parpadeando para limpiarle las lágrimas, concentras toda tu habilidad en descubrir un blanco en el ondulante humo. A tu izquierda, una sombra delata la presencia de una criatura que se arrastra sobre el vientre por la pasarela. Apuntas hacia abajo y disparas el Arco. Un instante después, un aullido de rabia y dolor te confirma que tu flecha ha dado en el blanco. El aullido se extingue rápidamente y la criatura rueda sobre la pasarela y cae en la sima.

De repente, una figura surge del humo y se lanza contra ti, intentando clavarte las garras y los dientes en la cara y los brazos. Sueltas el Arco y sacas un arma justo a tiempo de repeler el ataque.

Dhax: DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 28

Puedes eludir el combate en cualquier momento corriendo hacia la arcada opuesta; si lo haces **pasa al 277**.

Si vences en la lucha, **pasa al 141**.

315

Ilustración XVIII

Todo el corredor es sacudido por la violencia de una serie de erupciones que trituran con facilidad las rocas y el hierro. A tu alrededor, los esbirros de Zahda corren aterrados, gritando frenéticamente y tratando de escapar de Kazan-Oud.

De las grietas del suelo brotan chorros de gas ardiendo. Tú corres, te arrastras, trepas y saltas por encima de los obstáculos que la agonizante fortaleza interpone en tu camino. Criaturas del laberinto han invadido esos niveles, aumentando el pánico, pues devoran a cualquiera que se les pone delante.

Recorre más de un kilómetro de ese corredor destruido antes de encontrar una escalera intacta, que asciende en espiral envuelta por el polvo y la oscuridad. Cuando pisas sus peldaños, las llamas le lamen los pies. Abajo, los gritos son apagados por el estruendo de las explosiones; encima de ti no ves más que tinieblas.

Estás a punto de desfallecer cuando de repente sales de la oscuridad a la luz del día. Cegado momentáneamente, vacilas y caes al suelo. Una vez que tus ojos se acostumbran a esa claridad, observas los muros agrietados del castillo y allá abajo las aguas relucientes del lago Khor.

Las murallas de la fortaleza se desmoronan rápidamente y una constante vibración agita el suelo. Sales corriendo por la ruinosa puerta principal mientras el poder agonizante de Kazan-Oud atrae rayos del cielo. Desde lo alto de una escalera medio derruida contemplas la costa del lago.

Si quieres descender al viejo malecón de piedra, **pasa al 122**.

Si prefieres dirigirte a la playa, **pasa al 309**.

Si decides lanzarte desde el acantilado al agua, **pasa al 254**.

316

Te enfrentas a cuatro bestias protegidas con corazas, que te atacan a la vez. Debes luchar contra ellas como contra un solo enemigo.

Bestias de Zahda: DESTREZA EN EL COMBATE 30 RESISTENCIA 39

Si vences en tres asaltos o en menos de tres, **pasa al 248**.

Si el combate dura más de tres asaltos, **pasa al 160**.

Ilustración XVIII

Todo el corredor es sacudido por la violencia de una serie de erupciones que trituran con facilidad las rocas y el hierro.

317

Agarras la empuñadura de la Espada del Sol y la sacas de su vaina de oro. De un golpe le cortas la lengua a la esfera. En vez de sangre, o lo que podría pasar por sangre en el cuerpo de esta horrible criatura, brota una llama chisporroteante. El cerebro deja de moverse y se queda flotando en el aire sobre la arena, mientras la llama quema implacablemente el delgado filamento de carne herida.

Pasa al 170.

318

El nauseabundo olor a humedad y podredumbre aumenta constantemente y te ves obligado a taparte la nariz con la capa para no percibirlo. El túnel tuerce a la derecha y en la pared delante de ti advienes una pequeña puerta de hierro y una estrecha escalera que desciende perdiéndose en la oscuridad.

Si decides investigar la puerta, **pasa al 262**.

Si eliges bajar por la escalera, **pasa al 11**.

319

Situándole a un lado del túnel, te oprimes contra la pared y esperas el momento oportuno para atacar. Cuatro guerreros de aspecto siniestro entran en la sala marchando en fila india. A primera vista les confundes con Drakkarim, pues sus negras armaduras y cascos en forma de calavera son idénticos a los que llevan los malignos guerreros humanos que sirven a los Señores de la Oscuridad de Helgedad. Pero cuando inicias el ataque, ves sus facciones y te das cuenta de que no pueden pertenecer a seres humanos. De los grandes hombros inclinados nacen brazos extraordinariamente largos; las manos con que agarran hachas y lanzas de hierro toscamente forjado son peludas y tienen garras amarillas. A la espalda les balancean rabos rematados con un penacho, como la cola del león.

Tu primer golpe hiende el espaldar de la armadura del último guerrero de la fila, haciéndole gritar como un demonio y desplomarse a tus pies. Los otros dan media vuelta para enfrentarse contigo y blanden sus armas con gran rapidez de reflejos para contrarrestar tu ataque. Al levantarse el jefe la visera, deja al descubierto un morro y colmillos como los del jabalí. Profiere un espantoso aullido y te amenaza con su lanza. Los otros responden como un eco rodeándote. No puedes eludir el combate y debes luchar contra los tres como si fueran un solo enemigo.

Bestias de Zahda: DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 35

Si vences en la pelea, **pasa al 56**.

320

Echas a correr hacia el recodo, pero una plancha de piedra lisa desciende del lecho cerrándote la única salida. Tienes que detenerte y enfrentarte al fiero atacante.

Pasa al 126.

321

No parece que suceda nada. Los botones permanecen oprimidos, pero el panel sigue cerrado. Estás a punto de alejarte del sarcófago, cuando suena un clic y el panel se desliza hasta abrirse por completo. Diriges una cautelosa mirada al interior y ves un tramo de escalones que desciende hacia una sólida puerta de madera, cuyas nudosas tablas están reforzadas con chapas de hierro.

Si deseas entrar en el sarcófago, **pasa al 37**.

Si decides no entrar, **pasa al 102**.

322

Caminas por el pasadizo durante unos minutos hasta que tuerce bruscamente a la izquierda. Inspeccionas precavidamente el recodo, a la vez que tu instinto básico del Kai se mantiene alerta ante una posible amenaza. Al bajar la vista, descubres un rayo de luz que cruza el corredor de un lado a otro. La continuación del pasadizo no parece diferente del resto de túneles del laberinto, pero tú tienes la seguridad de que esconde una trampa mortal.

Si deseas saltar por encima del rayo de luz y seguir por el pasadizo, **pasa al 88**.

Si prefieres atravesar el rayo de luz, **pasa al 240**.

323

Te abres camino a través de una intrincada red de pasadizos y cámaras vacías.

Dos veces tienes que esconderte cuando aparecen inesperadamente grupos de guerreros protegidos con negras armaduras. En un primer momento crees que son Drakkarim, los malvados humanos que sirven a los Señores de la Oscuridad de Helgedad, pero sus brazos anormalmente largos y los rabos que les balancean en la espalda pronto disipan ese temor, sustituyéndolo por otro mayor.

Después de bajar una estrecha escalera de caracol llegas a una cámara pequeña, pero opulentamente decorada. De sus paredes penden bellos tapices, que no han sido dañados por la humedad que impregna los niveles superiores de la fortaleza. Parece que la cámara no tiene otra salida y estás a punto de retroceder, cuando descubres una pequeña puerta camuflada en un rincón.

Si quieres abrir la puerta, **pasa al 256**.

Si decides examinar más detenidamente los tapices, **pasa al 305**.

324

El calor es insoportable (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA). Para evitar que se te quemen las bolas y con la esperanza de llegar a una parte más fresca del tubo, echas a correr internándote cada vez más en ese túnel que parece una estufa.

Pasa al 24.

325

Chocas contra las revueltas aguas produciendo un ruido sordo y le hundes en ellas como una piedra. Sientes en la boca su sabor acre y su frialdad te atenaza los músculos. Tu primer impulso es mover los brazos y nadar, pero te lo impide una maraña de plantas vivas que se enrollan alrededor de tus miembros. Tratas desesperadamente de respirar y a ciegas das patadas a las algas que amenazan con sepultarte en el lago.

Lucha contra las algas de la forma habitual. Sin embargo, debido a la falta de aire, debes restar automáticamente 2 puntos de tu RESISTENCIA por cada asalto que dure el combate.

Algas lacustres: DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 50

Si sobrevives a la pelea, **pasa al 158**.

326

Atraviesas la abertura, que apenas supera en un centímetro el grosor de tu pecho. Con el estómago revuelto te pones en pie y vuelves sobre tus pasos por el lóbrego corredor. De nuevo divisas el rojo resplandor del túnel junto al que has pasado antes.

Si decides ahora explorar ese túnel, **pasa al 144**.

Si prefieres regresar a la caverna de toscas paredes y tomar el túnel del oeste, **pasa al 323**.

327

Llenas de aire los pulmones y te sumerges en el agua para concentrar tu Disciplina del Magnakai sobre la cerradura y abrir la puerta. Es una dura prueba para tu habilidad, que la falta de aire hace aún más difícil.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si has alcanzado el rango de Primado. Suma 2 al número que hayas obtenido.

Si el total es 4 o menos de 4, **pasa al 184**.

Si es 5 o más de 5, **pasa al 4**.

328

Las furtivas criaturas se amontonan en la estrecha pasarela, ofreciendo un fácil blanco a tu Arco. Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de Destreza en el manejo del Arco, suma 3 al número que hayas obtenido. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Fuego, súmale 1.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 232**.

Si es 5 o más de 5, **pasa al 67**.

329

Estudias el problema durante unos minutos utilizando tu instinto natural del Kai para descubrir cuál o cuáles de los números de la esfera te permitirán abrir el rastrillo. Cuatro números acaparan tu atención: el 3, el 9, el 13 y el 33, pero por más que te esfuerzas no logras averiguar cuál de ellos es el indicado.

Si antes de tirar de la palanca decides colocar la aguja de modo que señale el número 3, **pasa al 3**.

Si la mueves para que apunte al número 9, **pasa al 9**.

Si haces que apunte al número 13, **pasa al 13**.

Si prefieres que señale al número 33, **pasa al 33**.

330

Tu Sentido de Orientación te revela que el pasadizo de la izquierda conduce a un complejo de celdas para prisioneros; el de la derecha lleva al puesto de guardia y a la cámara de tortura.

Si decides meterte por el pasadizo de la izquierda, **pasa al 20**.

Si eliges el pasadizo de la derecha, **pasa al 92**.

331

La muerte es piadosa contigo y rápida. Cuando la boca del monstruo se cierra alrededor del tronco de tu cuerpo, su corrosiva saliva te paraliza y mata, ahorrándote así el horror de ser devorado vivo.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

332

Das un salto al frente y golpeando a diestro y siniestro te abres paso entre los sorprendidos guardias, hallando poca resistencia. Dos se desploman muertos y un tercero avanza hacia ti mientras trata de desenvainar su espada. Le hieres debajo de la barbilla y ves cómo en súbita agonía sus ojos se ponen en blanco y por debajo del casco brota la sangre a borbotones. Cuando cae de rodillas, observas que el cuarto guerrero desaparece por el corredor dando gritos de alarma.

Si quieres echar a correr detrás de él, **pasa al 195**.

Si decides entrar en la cámara e intentar escapar por el corredor opuesto, **pasa al 69**.

333

Al introducir la Llave en el diminuto ojo de la cerradura, los dedos te tiemblan. Oyes un ruido como de viento impetuoso y después, de repente, la Llave desaparece (tacha este objeto especial en tu Carta de Acción). Sin hacer ruido, la gran puerta se abre, dejando al descubierto una cámara de lisas paredes de piedra. Entras en ella y, cuando la puerta se cierra, descubres una culebra enrollada en el suelo. En su cuerpo escamoso tiene grabado el número **123**. Anota este número en el margen de tu Carta de Acción; puede serte de utilidad más adelante en tu aventura.

Al lado de la puerta cerrada, en un anaquel colgado del techo, hay una Lanza y una Estaca. Ambas armas se encuentran en un estado sorprendentemente bueno a pesar del aire húmedo y caliente de la cámara. En la pared opuesta de ésta se abren dos túneles iluminados con antorchas: uno se dirige hacia el norte y el otro hacia el este.

> Si posees la Disciplina del Magnakai del Sentido de Orientación, **pasa al 139**.
>
> Si decides entrar en el túnel que conduce al norte, **pasa al 187**.
>
> Si prefieres internarte en el túnel que conduce al este, **pasa al 101**.

334

-¡Bien! -retumba la voz de Zahda cuando entras en el pasadizo-. Por fin los cobardes de Elzian han enviado a un guerrero digno de mi laberinto.

Estas palabras te traen a la mente la imagen de Lord Zahda sentado en su trono de oro, con el objeto que tú buscas, la Piedra de la Ciencia de Herdos, suspendidos sobre él. La imagen te anima a sobrevivir en ese maldito laberinto y escapar de él. Si pudieras encontrar la forma de volver al Salón del Trono de Zahda, el éxito de tu misión estaría a tu alcance.

Avanzas por el pasadizo pensando en los problemas y peligros que aún tendrás que superar Uno de esos problemas se le presenta al doblar el siguiente recodo.

> **Pasa al 100**.

335

Un tipo raquítico y jorobado, que viste una túnica con capucha, se acerca a la

plataforma sobre la que tú estás, maniatado a la pared. Con la destreza que da la práctica te despoja rápidamente de todas tus armas y se las entrega a un enano de feo rostro que le acompaña. El enano dirige a la Espada del Sol una mirada valorativa: después la levanta sobre su cabeza para enseñársela a su señor. Pero antes de que pueda decir nada, un rayo de energía brota súbitamente de la empuñadura. El enano lanza un grito de dolor, dejando caer la espada y agarrándose con la otra mano los dedos quemados, a los que ahora les falta la mitad. No eres capaz de reprimir una sonrisa, pero tu insolencia encuentra un inmediato castigo; el tipo encapuchado te da un puñetazo en el rostro, abriéndote una brecha en la mejilla (pierdes 1 punto de RESISTENCIA).

-Llevadle al laberinto -ordena Lord Zahda- y dejadme a mí la Espada.

La Espada del Sol se alza por el aire y se dirige hacia el trono envuelta en una nube azulada. Mientras eres arrastrado, bien atado con cadenas, fuera de la sala, en tus oídos resuena la risa cruel de Zahda y te invade el temor de que tu misión esté ahora condenada al fracaso.

Tacha en tu Carta de Acción todas las armas y objetos especiales que puedan servir de armas, pero anótalos en una hoja de papel aparte por si los recuperas en un momento posterior de tu aventura.

Luego **pasa al 286**.

336

Un nuevo ruido viene a añadirse a los terribles chillidos de las ratas hambrientas: el crujir de maderas que se astillan. En menos de un minuto el bote se hunde en el lago sin dejar señal de que alguna vez haya existido. Las afiladas aristas de las rocas te producen cortes en las manos y rodillas, pero no haces caso del dolor y te esfuerzas por llegar a la playa que hay al otro lado. Una vez en ella echas a correr, mas los pies se le hunden en la arena fina y negra y las piernas duelen terriblemente.

Al volver la vista atrás, adviertes que las ratas avanzan rápidamente y le darán alcance antes de que llegues a la base rocosa de Kazan-Oud. Entonces, de repente, los chillidos cesan y las ratas se detienen en el borde de la playa. Dan dentelladas al aire y sus ojos vigilan todos tus movimientos, pero parece como si hubieran echado raíces en las rocas.

Cuando te das media vuelta para escapar, te preguntas por qué las ratas habrán dejado de perseguirte. A menos de tres metros delante de ti se encuentra la terrorífica respuesta a tu pregunta.

Pasa al 221.

337

La pared desciende velozmente y queda ya muy poco espacio por el que puedas escapar.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, puedes sumar 3 al número que hayas obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 237**.

Si es 5 o más de 5, **pasa al 188**.

338

Tu Disciplina del Magnakai, intensificada por el descubrimiento de la Piedra de la Ciencia de Herdos, te advierte que la escalera que conduce al complejo de celdas está condenada a la destrucción. Tu intuición te revela que, permaneciendo en este nivel y atravesando el corredor hasta el extremo más lejano del cubil subterráneo, podrás encontrar un camino por donde salir sano y salvo a la superficie.

Pasa al 315.

339

Jirones de humo empiezan a elevarse de los cadáveres. De repente uno de éstos estalla en llamas. Saltas rápidamente por encima de la losa, alejándote del calor y del sofocante humo, mientras las otras criaturas son devoradas por un violento fuego.

Siguiendo por el túnel te encuentras con el guerrero. Está sentado en cuclillas, con las manos apoyadas sobre el pomo de su espada. Cuando le ve, una ancha sonrisa aparece en su rostro sin afeitar.

-Tengo que reconocer que eres valiente. No he conocido a nadie que se enfrentase a tres hambrientos Dhax.

Se pone de pie, envaina la espada y te tiende la mano en gesto de amistad.

Pasa al 12.

340

Le hablas de tu misión y de la ayuda que te han prestado los Ancianos Magos para poder entrar en Kazan-Oud. Cuando le cuentas tu viaje por aire hasta Herdos a bordo de la nave celeste de lord Paido, observas que los ojos del ciego se llenan de lágrimas.

-Me llamo Kasin -te dice con gran tristeza-. Lord Paido es mi hermano.

Sientes compasión de este infortunado guerrero, pues sabes que está condenado a morir. La ceguera se presenta en la fase final de la takadea, la enfermedad que está haciendo estragos en su cuerpo.

-A mí ya nada puede ayudarme -sigue diciéndote con gesto dolorido-, pero yo puedo ayudarte a ti en tu misión, Señor del Kai. Escucha atentamente. Al final de este corredor hay una escalera que desciende hasta el Salón del Trono de Zahda. A la entrada del salón, un tapiz oculta un pasadizo secreto que conduce al trono de Zahda. Sobre el trono está la Piedra de la Ciencia que buscas. Pero ten cuidado. Zahda la ha acoplado a una gema mágica del reino de Naaros: de esta gema maldita extrae Zahda su poder. Si quieres triunfar, debes destruir antes esa gema; de lo contrario morirás. Por desgracia no puedo ayudarte a escapar de Kazan-Oud, pues a mí me capturaron mucho antes de llegar a la superficie. Pero si alcanzas la playa, dirígete al viejo malecón de piedra. Debajo de sus peldaños está el lugar donde escondí mi barca.

Te agarra la mano en gesto amistoso. Su rostro denota ahora tranquilidad y paz.

-Si vuelves a Elzian, di a mi hermano que mi muerte no ha sido inútil. Que los dioses te protejan, Lobo Solitario.

El ruido de guardias que se acercan te obliga a abandonar la celda. Al cerrar la puerta, prometes a Kasin que su valentía se recordará siempre en las leyendas de los vakeros, sus compañeros de armas.

Pasa al 142.

341

La sangre del lobo muerto, que tiene un intenso olor acre, te mancha de la cabeza a los pies. Con la espada en la mano contemplas el cadáver y te estremeces al pensar lo cerca que has estado de la muerte. La tenue luz se vuelve de pronto resplandeciente y durante unos instantes oyes una risa fría y lejana, antes de que la luz se convierta de nuevo en la habitual penumbra y te rodee un silencio total.

Pasa al 298.

342

Ilustración XIX

La esfera se detiene en el aire a menos de diez metros de donde tú estás. Parece un enorme cerebro humano, en el que hay incrustadas grandes verrugas con pelos. Un silbido, suave pero escalofriante, se eleva gradualmente de tono hasta que le produce un dolor insoportable. Te tiemblan los dedos y. cuando el arma se te cae de la mano, en la parte baja del cerebro se abre una hendidura. Es una boca, ancha e hinchada, con un labio superior que monta sobre el inferior, como la leche hirviendo sobresale por encima de los bordes del cazo que la contiene. Una larga lengua emerge de la boca y culebrea en el aire hacia tu cuello.

Si posees la Disciplina del Magnakai de la Pantalla Psíquica, **pasa al 217**.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Control Animal, **pasa al 35**.

Si no dominas ninguna de estas dos Disciplinas, **pasa al 143**.

343

La cámara está bien iluminada por hileras de antorchas sujetas a las cuatro paredes y hay pocos muebles detrás de los que puedas esconderte.

Elige al azar un número de la Tabla de la Suerte. Si posees la Disciplina del Magnakai de la Invisibilidad, suma 3 al número que hayas obtenido.

Si el resultado es 7 o menos de 7, **pasa al 69**.

Si es 8 o más de 8, **pasa al 197**.

Ilustración XIX

La esfera se detiene en el aire. Parece un enorme cerebro humano, en el que hay incrustadas grandes verrugas con pelos.

344

Tu mano choca con algo invisible que está junto al borde del foso: el arranque de un puente oculto por fuerzas mágicas. Los dedos te indican que es tan sólo una tabla, pues parece muy delgado y estrecho. De repente las pisadas se detienen. Suena un agudo chasquido, como el de un látigo, y en el dorso de tu mano aparece un verdugón rojo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Sientes la presencia del enemigo que te ha producido esa herida, pero no puedes verlo.

Si deseas cruzar el puente invisible, **pasa al 166**.

Si tratas de luchar con el enemigo al que no ves, **pasa al 257**.

345

El guerrero no hace el menor intento de defenderse de tu ataque y tu golpe se hunde profundamente en su desprotegido pecho. Te mira con incredulidad, llevándose las manos a la herida y cayendo de rodillas.

-¿Por qué? -pregunta en un estertor, mientras sus párpados se cierran.

Las negras criaturas lanzan un aullido de júbilo enloquecido. Cuando el guerrero se precipita en el humeante abismo, las criaturas avanzan hacia ti con largos y ágiles saltos.

Si quieres permanecer donde estás y luchar contra esas criaturas, **pasa al 249**.

Si prefieres evitarlas escapando por la arcada opuesta, **pasa al 241**.

346

Desesperadamente, golpeas la pared con el puño de tu arma, haciendo súplicas para que un sonido a hueco te revele un tabique más fino a través del cual puedas escapar. Los muros no emiten semejante sonido, pero en el techo descubres una vieja trampa tapada con ladrillos y mortero. Una tenue luz que se filtra por una rendija te hace concebir nuevas esperanzas.

Con la avalancha de tus golpes el mortero se desmenuza y los ladrillos se rompen y se desprenden. Sin esperar a que el polvo se asiente, te encaramas por el agujero que has abierto y vas a salir a una sala en la que hay un penetrante olor a tierra húmeda. Dos filas de grandes pilares de piedra sostienen el techo y en el suelo, en medio de la sala, se alza un sarcófago de granito En el interior

del oscuro túnel que desemboca a tu derecha resuena el golpeteo metálico de armaduras y de pisadas que se aproximan.

Si decides esconderle detrás de uno de los pilares, **pasa al 110**.

Si eliges entrar en el túnel que tienes a tu izquierda, **pasa al 201**.

Si prefieres tender una emboscada a quie-nesquiera que sean los que se acercan, **pasa al 319**.

347

Te llevas el silbato a los labios y soplas. Al instante, la viscosa criatura se encabrita, agitando las cortas patas en el aire y agonizando, pues el ultrasonido de tu silbato le destruye el sensitivo sistema nervioso.

Retorciéndose, su cabeza desaparece en el neblinoso techo. Suena un crujido ensordecedor y un rayo azul rodea como una serpiente el cuello de la criatura, llenando el corredor del hedor a carne quemada. La criatura se contorsiona violentamente durante varios minutos y, cuando por fin cesa su horrible danza, el dosel de niebla ha desaparecido. Divisas encima de ti una pasarela y una plataforma de observación.

Si quieres trepar al cadáver del gusano y desde él encaramarte a la plataforma, **pasa al 294**.

Si prefieres trepar sobre el cadáver y seguir por el corredor, **pasa al 46**.

348

Un poco más adelante llegas a otra escalera de piedra. Esta está intacta y asciende hasta lo que parece la entrada de una cueva en la pared de rocas escarpadas. No puedes seguir recorriendo la playa, pues te lo impide un promontorio. Además, el tiempo está empeorando por momentos y debes resguardarte de la tormenta que se avecina.

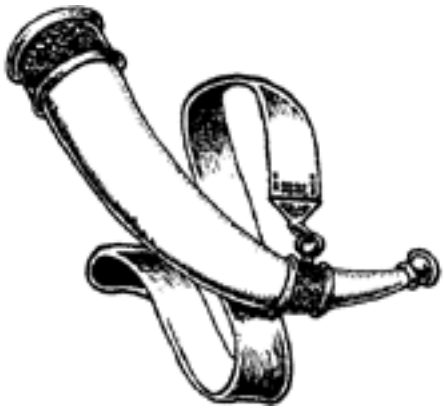
Cuando alcanzas la entrada de la cueva, estalla la tormenta. Un viento cargado de lluvia te azota despiadadamente y los truenos hacen retemblar el suelo. El débil resplandor verdoso del escudo de energía es la única fuente de luz, por lo que entras con precaución en la cueva. Pronto la oscuridad se hace total y tu avance se vuelve cada vez más penoso.

Si tienes una Esfera de Fuego de Kalte, una Linterna o una Antorcha y Yesca, **pasa al 49**.

Si no tienes ninguno de estos objetos, **pasa al 277**.

349

En cuanto entras en el corredor bajo el arco de rubí, éste se vuelve completamente opaco. Intentas retroceder, pero una barrera de color blanco lechoso te impide el paso. En seguida aparece de nuevo la calavera y esta vez su mensaje te hace estremecer:



«Al atravesar el arco
de rubí tú le extravías;
ahora ya estás condenado,
se acerca el fin de tus días.»

Es una profecía que va a cumplirse. Te has aventurado demasiado en el interior del laberinto de Zahda y sus salidas se han cerrado para siempre. Tal vez te interese saber que has sobrevivido tres semanas en el laberinto, una hazaña que te ha hecho merecer el respeto de Lord Zahda, pero que no le ha persuadido a perdonarte la vida.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

350

Ilustración XX

En cuanto has atravesado el escudo de energía, eres recibido como un héroe por una flotilla de veleros de pesca y de barcazas mercantes. Hace una hora,

al ver las explosiones de Kazan-Oud, todos los barcos de Herdos se han hecho a la vela hacia el escudo, pues la erupción marca el fin de la maldición que ha pesado sobre Dessi durante centenares de años. Ahora vitorean al guerrero de Sommerlund que les ha liberado del mal. Manos solicitas te ayudan a subir a bordo de la carabela de lord Ardan y te saluda una fanfarria que tocan los trompeteros de su guardia de vakeros.

-Estaremos por siempre en deuda contigo, Lobo Solitario -dice lord Ardan estrechándote la mano en cálido gesto de gratitud y amistad-. Has logrado lo que considerábamos imposible y vives para contarlo. Tu valentía nos sirve de ejemplo a todos nosotros.

Sus palabras son subrayadas por las aclamaciones delirantes de su pueblo. Te pregunta por el objeto de tu búsqueda y, cuando sacas del bolsillo de tu túnica hecha jirones y chamuscada la Piedra de la Ciencia de Herdos, sus ojos se dilatan de asombro.

Hace una reverencia con la cabeza y con voz solemne y respetuosa dice:

-Señor, has traspasado el umbral de la grandeza. Tu propósito y tu destino son conocidos por los Ancianos Magos, pues durante miles de años hemos esperado tu venida. Nuestra supervivencia y la supervivencia de todo lo que estimamos dependen del éxito de tu misión del Magnakai. Lobo Solitario, ha llegado la hora de que aprendas nuestra sabiduría. Tú y yo somos de la misma sangre y nuestros destinos están indisolublemente unidos. Te prepararemos para tu próxima misión, pues la siguiente Piedra de la Ciencia que debes encontrar está en el país que en otro tiempo fue nuestra patria, en el templo que en otro tiempo fue nuestro lugar de culto más sagrado, en la cámara donde nuestro maestro se apareció a nosotros por primera vez.

Has triunfado en tu misión. La fortaleza y la sabiduría de la Piedra de la Ciencia de Herdos forman ahora parte de tu cuerpo y de tu espíritu. Pero aún tienes mucho que aprender de los Ancianos Magos, que van a prepararte para la más peligrosa de las misiones del Magnakai, una misión que te llevará a las hostiles marismas de Danarg, donde aún viven y dominan el país las malignas criaturas de Agarash el Maldito.

Si tienes el valor de un verdadero Maestro del Kai, los secretos de los Ancianos Magos y los peligros de Danarg te esperan en el Libro 8 de la serie de Lobo Solitario, que se titula

La Jungla de los Horrores

Ilustración XX

Estaremos por siempre en deuda contigo -dice lord Ardan estrechándote la mano cordialmente.

the Shadakine Empire
N
W
E
S
Sadi Desert
Mountains of Lara
Kiaow
Shadaki
Kanwu
Tikku
Jager
Rune of the Witch King
Lake Tilos
River Dosar
Great Lissan Plain
Lake Dolani
Lanzi
Andui
Kalamar River
Korli
Gulf of Jazerlan
Jager Strait
Sea of Winds
Abbali
Cerku
Lake Iss
River Andui
Gulf of Zhanis
Lissan Mountains
Kashima Mountains
Sena
Zhanis
Forlu
Dagorlan Point
Desolation Valley
Shuri Mountains
Forest of Fernmost
Wenat
Rune of the Shianti
Mountains of Morn
Forbidden City
Belzar River
Chansi Hills
Sea of Dreams
Port of Suhn
Suhni River
Azan River
Karnali
Isle of Lorn
Azagad Gorge
Lake Shenwu
Gunlu Marshes
Wall of Azakawa
The Azanam
Kazan Isles
Key.
Scale 100 miles
mountains.
hill country.
jungle.
barren wasteland.
stone desert.
cliff face.
Deciduous forest.
Swamp.
Evergreen forest.
desert.

Carta de Acción

Destreza en el combate

Resistencia

Nunca puede ser mayor a la puntuación inicial.
0 = muerto

Puntuación del combate

Lone Wolf EP	Combat Ratio	Enemy EP

Disciplinas del Kai

	Rango
1	Iniciado
2	Discípulo
3	Aprendiz
4	Novicio
5	Postulante

Armas

1	2

Si tienes un arma y la Habilidad en el Arma apropiada +2DC.
Si entras en combate sin un arma -4DC.

Bolsa

Contiene Coronas de Oro (Máximo: 50)

Comidas

-3PR si no se tiene comida cuando se ordena comer.

Objetos de Mochila

1	5
2	6
3	7
4	8

Pueden ser descartados cuando no estés en combate.

Objetos Especiales

Descripción	Efectos conocidos

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas del Magnakai.

2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.

3. Elige al azar un número en la Tabla de la Suerte.

4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.

5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).

6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.

3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

Tabla de Resultados de los Combates

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte	**-11** or less	**-10/-9**	**-8/-7**	**-6/-5**	**-4/-3**	**-2/-1**	**0**	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	**1**
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	**2**
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	**3**
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	**4**
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	**5**
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	**6**
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	**7**
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	**8**
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	**9**
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	**0**
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 or less	**-10/-9**	**-8/-7**	**-6/-5**	**-4/-3**	**-2/-1**	**0**	

E = Enemigo PR perdidos LS = Lobo Solitario PR perdidos M = Muerte Automática

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 or greater	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	1
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	2
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	3
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	4
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	5
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	6
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	7
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	8
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	9
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 or greater	

E = Enemigo PR perdidos LS = Lobo Solitario PR perdidos M = Muerte Automática

Tabla de la Suerte

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición on-line están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...). También se transforma la expresión 'Señores de las sombras' por la de 'Señores de la Oscuridad' para dar más continuidad a toda la saga, ya que es el título predominantes en la colección.

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Magnakai) Cambiados todos los símbolos de punto y coma (;) por dos puntos (:) en las descripciones de las Disciplinas.

(Equipo) Eliminado ' (que se reproduce al principio de este libro)' y cambiado a mayúsculas 'mapa'. Reemplazado 'CARCAJ (Armas)' por 'CARCAJ (Objeto Especial)'.

(Progresos en las Disciplinas del Magnakai) Añadido el título 'Primado' para mantener la estructura de los otros libros.

(Reglas para los Combates) Reemplazado 'En la página siguiente a la Tabla de la Suerte' por 'Al final de este libro'.

(12) Reemplazado 'Lipo' por 'Lio'.

(46) Movida la opción sobre Invisibilidad/Sentido de Orientación/Adivinación a la primera posición.

(66) Reemplazada la segunda opción 'Si no la tienes, no te queda más remedio que abandonar la puerta. Sólo la estatua te ofrece alguna esperanza de escapar, pasa al 168.' por 'Si no tienes una espada, pasa al 263.'. La Sección 168 ofrece

básicamente la misma elección y sólo se retrasa la decisión de pasar a la Sección 263.

(72) Reemplazado ‘Kai’ por ‘Magnakai’ y eliminado ‘(pierdes 2 puntos de RESISTENCIA)’ puesto que la Concentración se supone que previene o reduce la pérdida de puntos de RESISTENCIA.

(88) Movida la opción sobre Concentración a la primera posición.

(120) Movida la opción sobre Concentración a la primera posición.

(135) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(141) Movida la opción sobre el Círculo de la Ciencia del Espíritu a la primera posición.

(148) Reemplazado ‘POSICION’ por ‘POCIÓN’.

(150) Reemplazado el número de Sección ‘225’ por ‘255’.

(153) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(161) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(162) Movida la opción sobre Sentido de Orientación/Adivinación a la primera posición.

(173) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(187) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(195) Reemplazado ‘ruido samente’ por ‘ruidosamente’.

(210) Reemplazado ‘Kai’ por ‘Magnakai’.

(223) Reemplazado ‘Pasa al 164’ por ‘Pasa al 165’. Todos los otros caminos que llevan a la Sección 164 provienen de la Sección 277 en la que caes por un agujero. Todos los caminos que llevan a la Sección 165 están envueltos en la participación en una trampa como la que aparece en la Sección 223.

(228) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(236) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(239) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(248) Movida la opción sobre Sentido de Orientación/Adivinación a la primera

posición.

(250) Movida la opción sobre Sentido de Orientación/Adivinación a la primera posición.

(260) Reemplazado ‘gigantecos’ por ‘gigantescos’.

(279) Reemplazado ‘prefiers’ por ‘prefieres’.

(285) Añadido el segundo párrafo ‘A no ser que domines la Disciplina del Magnakai de Curación, deberás duplicar todos los puntos de RESISTENCIA que pierdas durante el combate, debido a la saliva envenenada de los murciélagos’.

(294) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(308) Movida la opción sobre Concentración a la primera posición.

(313) Eliminada la instrucción de elegir un número de la Tabla de la Suerte.

(333) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(335) Reemplazado ‘Pasa luego a la’ por ‘Luego pasa a la’.

(350) Reemplazado ‘depende’ por ‘dependen’ y ‘libro 8’ por ‘Libro 8’.

Notas a pie de página

(13) Esta sección es la respuesta correcta al enigma propuesto en la Sección 306.

(34) Esta sección es la respuesta correcta al enigma propuesto por el Zakhán en la Sección 100.

(76) De acuerdo a libros posteriores (cf. *Las Mazmorras de Torgar* Sección 304), también serías incapaz de usar cualquier arma de dos manos (por ejemplo, Espadón, Lanza, Estaca) en este combate.

(100) Para pasar a la Sección que escojas hay varios métodos. Uno de ellos consiste en acceder al Índice de contenidos, pinchar en *Secciones numeradas* y elegir la sección apropiada de la lista.

Si has elegido la respuesta correcta al enigma del Zakhán, una nota en esa sección te lo indicará.

(137) Si aún tienes alguna flecha en tu Carcaj, las habrás perdido en tu huída, por lo que debes borrarlas de tu Carta de Acción. (cf. Sección 7).

(142) Debes vencer el combate antes de pasar a ninguna otra sección.

(148) No puedes llevar el Casco al mismo tiempo que el Casco de Plata, si es que lo tienes.

(280) Tienes que reducir los puntos de RESISTENCIA de tu enemigo a cero antes de pasar a ninguna sección.

(301) Si aún tienes alguna flecha en tu Carcaj, las habrás perdido en tu huída, por lo que debes borrarlas de tu Carta de Acción. (cf. Sección 7).

(306) Para pasar a la Sección que escojas hay varios métodos. Uno de ellos consiste en acceder al Índice de contenidos, pinchar en *Secciones numeradas* y elegir la sección apropiada de la lista.

Si has elegido la respuesta correcta, una nota en esa sección te lo indicará.

Tabla de Ilustraciones

La siguiente lista muestra todas las secciones que contienen ilustraciones en este libro:

Ilustraciones Principales

Ilustración I (Sección 13)
Ilustración II (Sección 27)
Ilustración III (Sección 45)
Ilustración IV (Sección 63)
Ilustración V (Sección 78)
Ilustración VI (Sección 100)
Ilustración VII (Sección 110)
Ilustración VIII (Sección 142)
Ilustración IX (Sección 164)
Ilustración X (Sección 165)
Ilustración XI (Sección 198)
Ilustración XII (Sección 203)
Ilustración XIII (Sección 221)
Ilustración XIV (Sección 249)
Ilustración XV (Sección 265)
Ilustración XVI (Sección 280)
Ilustración XVII (Sección 293)
Ilustración XVIII (Sección 315)
Ilustración XIX (Sección 342)
Ilustración XX (Sección 350)
Carta de Acción
La Magiocracia de Dessi

Ilustraciones Secundarias

Sólo se cita la primera aparición de cada ilustración secundaria.

Sección 3
Sección 11
Sección 127
Sección 131
Sección 145
Sección 178
Sección 220
Sección 336

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0

'License' shall hereafter refer to this document.

1.1

'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2

'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3

'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4

'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;

© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;

© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;

Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5

'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6

'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7

'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0

The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1

The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2

You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3

The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4

If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions

does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0

If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1

If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0

If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

5. Revision of the License

5.0

The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0

BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHER-

WISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS .ᴬS IS"WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.